ಆಡಿ ಕಲಿಯೋಣ













ಭಾರತ ಜ್ಞಾನ ವಿಜ್ಞಾನ ಸಮಿತಿ

ಆಡಿ ಕಲಿಯೋಣ

ಚಿಣ್ಣರ ಮೇಳ ಕೈಪಿಡಿ

ಭಾರತ ಜ್ಞಾನ ವಿಜ್ಞಾನ ಸಮಿತಿ
ಭಾರತೀಯ ವಿಜ್ಞಾನ ಮಂದಿರದ ಆವರಣ
ಬೆಂಗಳೂರು - 12

ADI KALIYONA : A guide book for conducting Chinnaramela and Activity oriented teaching teaching in Primary Schools.

1998

Pages : 96 + 4

Rs. 40/-

Copies : 3000

Published by

Shri C.Yathiraju,
Secretary,
Bharath Gyan Vigyan Samithi
Indian Institute of Science Campus
Bangalore - 560 012
Phone : 3342384

DTP:
Ankita DTP Centre
No. 6, 7th Main, S.R.Nagar, Bangalore-560 027

Printed at:
Akshara Vinyasa
No. 24, 5th Main
Gandhinagar, Bangalore- 560009
Phone: 2200783

ಮುನ್ನುಡಿ

ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಶಿಕ್ಷಣದ ಸಾರ್ವತ್ರೀಕರಣಕ್ಕೆ ಇರುವ ಅನೇಕ ಅಡ್ಡಗೋಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಅನಾಕರ್ಷಕ ಬೋಧನೆಯೂ ಒಂದು ಎಂಬುದು ಅಧ್ಯಯನಗಳಿಂದ ಕಂಡುಕೊಂಡ ಅಂಶ. ಈ ದಿಕ್ಕಿನಲ್ಲಿ ಸಣ್ಣ ಪ್ರಯತ್ನವಾಗಿ 1994-96ನೇ ಸಾಲಿನಲ್ಲಿ ಭಾರತ ಜ್ಞಾನ ವಿಜ್ಞಾನ ಸಮಿತಿ ದೇಶದಾದ್ಯಂತ ಹಮ್ಮಿಕೊಂಡ ಜಾಯ್ ಆಫ್ ಲರ್ನಿಂಗ್ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮದ ಭಾಗವಾಗಿ ನಮ್ಮ ರಾಜ್ಯದ ಸುಮಾರು 1000 ಗ್ರಾಮಗಳಲ್ಲಿ ಚಿಣ್ಣರ ಮೇಳಗಳನ್ನು ಹಮ್ಮಿಕೊಳ್ಳಲಾಯಿತು. 1997-98ನೇ ಸಾಲಿನಲ್ಲಿ ಮಂಡ್ಯ ಜಿಲ್ಲಾ ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಶಿಕ್ಷಣ ಯೋಜನೆಯಡಿಯಲ್ಲಿ 80 ಚಿಣ್ಣರ ಮೇಳಗಳನ್ನು ಸಂಘಟಿಸಲಾಯಿತು. ಈ ಎರಡೂ ಹಂತದ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮಗಳಲ್ಲಿ ಅಳವಡಿಸಿದ್ದ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು 2-3 ಕಾರ್ಯಾಗಾರಗಳಲ್ಲಿ ವಿಮರ್ಶಿಸಿ ಈ ಕೈಪಿಡಿ ರಚಿಸಲಾಗಿದೆ. ಈ ಕೈಪಿಡಿ ಹೊರತರುವಲ್ಲಿ ಶ್ರಮಿಸಿದ ಚಿಣ್ಣರ ಮೇಳ ರಾಜ್ಯ ಶೈಕ್ಷಣಿಕ ಸಮಿತಿಗೆ, ಭಾರತ ಜ್ಞಾನ ವಿಜ್ಞಾನ ಸಮಿತಿಯ ಕಾರ್ಯಕರ್ತರಿಗೆ, ಉತ್ತಮ ಸಲಹೆ ನೀಡಿದ ಜಿಲ್ಲಾ ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಶಿಕ್ಷಣ ಯೋಜನೆ(ಡಿಪಿಇಪಿ) ರಾಜ್ಯ ಯೋಜನಾ ನಿರ್ದೇಶಕರಿಗೆ, ಪರಿಶೀಲನಾ ಕಾರ್ಯಾಗಾರದಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಿದ್ದ ಡಿಪಿಇಪಿ ರಾಜ್ಯ ಕಛೇರಿಯ ಸಹ ನಿರ್ದೇಶಕರು, ಉಪ ನಿರ್ದೇಶಕರು ಹಾಗೂ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮ ಅಧಿಕಾರಿಗಳಿಗೆ, ರಾಜ್ಯದ ಡಿಪಿಇಪಿ ಜಿಲ್ಲೆಗಳ ಉಪ ಸಮನ್ವಯಾಧಿಕಾರಿಗಳಿಗೆ, ಸಹಾಯಕ ಸಮನ್ವಯಾಧಿಕಾರಿಗಳಿಗೆ, ಪುಸ್ತಕಕ್ಕೆ ಅಂತಿಮ ರೂಪ ನೀಡಿದ ಶ್ರೀಮತಿ ಲೀಲಾ ಹಿರೇಮಠ, ಶ್ರೀಮತಿ ಜಿ.ವಿನುತ, ಶ್ರೀ ಪಿ.ಕೆ.ಅಬ್ದುಲ್ ಲತೀಫ್, ಶ್ರೀ ಎಫ್.ಸಿ.ಚೇಗರೆಡ್ಡಿ, ಅಂದವಾಗಿ ಚಿತ್ರ ರಚಿಸಿಕೊಟ್ಟ ಶ್ರೀ ಗುಜ್ಜಾರ್, ಡಿಟಿಪಿ ಮಾಡಿಕೊಟ್ಟ ಅಂಕಿತ ಡಿಟಿಪಿ ಸೆಂಟರ್‌ರವರಿಗೂ, ಅಂದವಾಗಿ ಮುದ್ರಿಸಿಕೊಟ್ಟ ಅಕ್ಷರ ವಿನ್ಯಾಸದ ಶ್ರೀ ಚಂದ್ರುರವರಿಗೂ ಭಾರತ ಜ್ಞಾನ ವಿಜ್ಞಾನ ಸಮಿತಿ ಧನ್ಯವಾದಗಳನ್ನು ಸಲ್ಲಿಸುತ್ತದೆ. ನಮ್ಮ ರಾಜ್ಯದ ವಿವಿಧ ಜಿಲ್ಲೆಗಳಲ್ಲಿ ಚಿಣ್ಣರ ಮೇಳಗಳನ್ನು ಹಮ್ಮಿಕೊಳ್ಳಲು ಈ ಕೈಪಿಡಿ ಸಹಾಯಕವಾಗಲಿ, ಆ ಮೂಲಕ ನಮ್ಮ ಶಾಲೆಗಳು ಸಂತಸ ಕಲಿಕೆಯ ತಾಣಗಳಾಗಿ ಎಲ್ಲಾ ಮಕ್ಕಳು ಕನಿಷ್ಟ ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಶಿಕ್ಷಣ ಪಡೆಯುವಂತಾಗಲಿ.

ಕಾರ್ಯದರ್ಶಿ

ಭಾರತ ಜ್ಞಾನ ವಿಜ್ಞಾನ ಸಮಿತಿ

ಪರಿವಿಡಿ

ಪುಟ ಸಂಖ್ಯೆ

I ಸುತ್ತಾಡಿ ಬನ್ನಿ



ಅಜ್ಜ ಅಜ್ಜಿಯರ ಆಸ್ತಿ

ಉದ್ದೇಶ : 1. ಹಿಂದಿನ ಕಾಲದ ವಸ್ತುಗಳ ಸಂಗ್ರಹಣೆ, ಪರಿಚಯ ಮತ್ತು ಹೋಲಿಕೆ

2. ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ವಸ್ತುಗಳ ಸಂರಕ್ಷಣೆ ಮಾಡುವ ಮನೋಭಾವ ಬೆಳೆಸುವುದು.

3. ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಸಂದರ್ಭಕ್ಕೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಬಳಸುವುದರ ಬಗ್ಗೆ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಪರಿಚಯ ಮಾಡಿಕೊಡುವುದು.

ಸ್ಥಳ : ಹೊರಾಂಗಣ / ಒಳಾಂಗಣ

ವಿಧಾನ : ಸಂಗ್ರಹ ಮತ್ತು ಪ್ರದರ್ಶನ

ನಿರ್ವಹಣೆ : 1. ಮೊದಲ ದಿನ ಸಂಜೆ ಮಕ್ಕಳು ಮನೆಗೆ ಹೋಗುವಾಗ ಅವರಿಗೆ ಅವರ ಅಜ್ಜ ಅಜ್ಜಿಯವರ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತಿದ್ದ ವಿವಿಧ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಸಂಗ್ರಹಿಸಿ ತರಲು ಹೇಳಬೇಕು.

2. ಬೆಲೆ ಬಾಳುವ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಊರವರೇ ಜವಾಬ್ದಾರಿ ವಹಿಸಿ ತಂದು ಪ್ರದರ್ಶಿಸಲಿ.

3. ಎರಡನೇ ದಿನ ಮಕ್ಕಳು ತಂದ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ವ್ಯವಸ್ಥಿತವಾಗಿ ವರ್ಗೀಕರಿಸುವುದು. ಹಾಗೂ ಆ ವಸ್ತುಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಮಕ್ಕಳೇ ವಿವರಣೆ ನೀಡುವುದು.

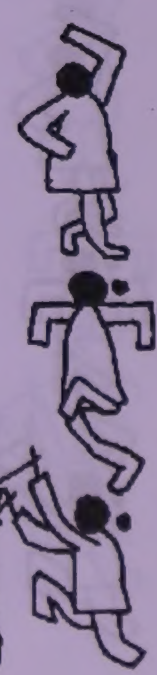
ಸೂಚನೆ : 1. ಮಕ್ಕಳು ತಂದ ವಸ್ತುಗಳ ಉಪಯೋಗ ಮತ್ತು ಇಂದಿನ, ಹಿಂದಿನ ಕಾಲದ ವಸ್ತುಗಳ ಹೋಲಿಕೆಯ ಬಗ್ಗೆ ಮಕ್ಕಳೇ ವಿವರಣೆ ನೀಡಬೇಕು. ಈ ಬಗ್ಗೆ ಪೋಷಕರಿಂದ ಮಾಹಿತಿ ಸಂಗ್ರಹಿಸಲು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಸೂಚಿಸುವುದು. ಇದಕ್ಕೆ ಪೋಷಕರು ಸಹಕರಿಸಲು ಪ್ರೋತ್ಸಾಹಿಸುವುದು.

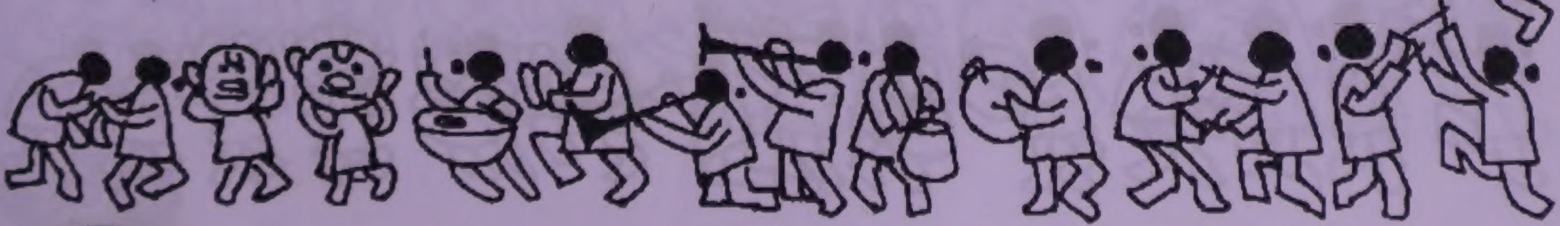
2. ವಸ್ತುಗಳ ಸಂಗ್ರಹಣೆಯಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳೊಂದಿಗೆ ನಿರ್ವಾಹಕರೂ ಹೋಗುವುದು.

3. ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಯಾರ ಮನೆಯಿಂದ ತಂದಿದೆ ಎಂಬುದರ ಬಗ್ಗೆ ಪಟ್ಟಿ ಮಾಡುವುದು ಮತ್ತು ಅವರ ಹೆಸರನ್ನು ಒಂದು ಚೀಟಿಯಲ್ಲಿ ಬರೆದು ಆ ವಸ್ತುವಿಗೆ ಅಂಟಿಸುವುದು.

4. ಮಕ್ಕಳು ತಂದಿರುವ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ನಿರ್ವಾಹಕರು ಸಮುದಾಯದವರ ಸಹಕಾರದೊಂದಿಗೆ ಹಿಂತಿರುಗಿಸುವುದು.

5. ಹತ್ತಿರದಲ್ಲಿ ಅಂಚೆ ಚೀಟಿ, ನಾಣ್ಯಗಳ ಸಂಗ್ರಹಕಾರರಿದ್ದರೆ ಪ್ರದರ್ಶನ ವ್ಯವಸ್ಥೆ ಮಾಡುವುದು.







2. ಬೀಜಗಳ ಸಂಗ್ರಹ

ಉದ್ದೇಶ : ಬೀಜಗಳ ಸಂಗ್ರಹಣೆ ಮತ್ತು ಸಸ್ಯಗಳ ಪರಿಚಯ.

ವಿಧಾನ : ಸಂಗ್ರಹಣೆ, ಪ್ರದರ್ಶನ, ಚರ್ಚೆ ಮತ್ತು ಚಾರ್ಟು ತಯಾರಿಕೆ.

ಸ್ಥಳ : ಹೊರಾಂಗಣ/ಒಳಾಂಗಣ

ನಿರ್ವಹಣೆ : ಈ ಚಟುವಟಿಕೆಯನ್ನು ಮಕ್ಕಳು ಎರಡನೆಯ ದಿನದ ಸಂಜೆ ಮಾಡಲಿ, ಮಕ್ಕಳು ಊರಲ್ಲಿ ಸಿಗುವ ಎಲ್ಲಾ ಬೀಜಗಳನ್ನು ಸಂಗ್ರಹಿಸಿ ಅವುಗಳ ಹೆಸರನ್ನು ತಿಳಿದು ಬರಲಿ. ಅವುಗಳನ್ನು ಚಾರ್ಟಿನ ಮೇಲೆ ಅಂಟು ಹಾಕಿ ಅಂಟಿಸಲಿ. ಅದನ್ನು ಪ್ರದರ್ಶಿಸಿ ದೊಡ್ಡ ಗುಂಪಿಗೆ ಆ ಬೀಜಗಳ ಬಗ್ಗೆ ತಿಳಿದಿರುವುದನ್ನು ವಿವರಿಸಲಿ.

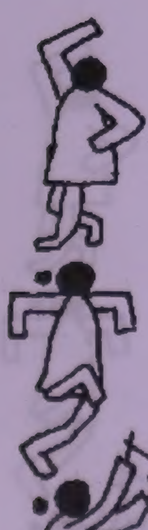
ನಿರ್ವಾಹಕರು ತಿಳಿದಿರಬೇಕಾದ ಅಂಶ : ಬೀಜಗಳನ್ನು ವಿವಿಧ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತೇವೆ.

1. ಆಹಾರ ಧಾನ್ಯಗಳಾಗಿ
2. ಎಣ್ಣೆ ಕಾಳುಗಳಾಗಿ
3. ಔಷಧಿ ಬೀಜಗಳಾಗಿ

   ಉದಾ: ಕಿಕ್ಕಕಾಯಿ, ದತ್ತೂರಿ ಬೀಜ, ಗುಳಕೆಕಾಯಿ ಇತ್ಯಾದಿ.
4. ಕೀಟ ನಾಶಕಗಳಾಗಿ (ರಿಪ್ಲೆಂಟ್ಸ್)

   ಉದಾ: ಬೇವಿನ ಬೀಜ, ಹೊಂಗೆ ಬೀಜ

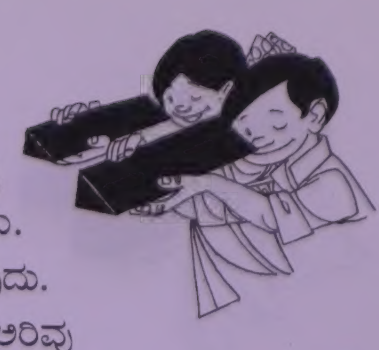
ಸೂಚನೆ: 1. ಬೀಜಗಳ ವರ್ಗೀಕರಣವನ್ನು ಮೇಲ್ಕಾಣಿಸಿದ ರೀತಿಯಲ್ಲದೆ ಬಣ್ಣ, ಗಾತ್ರ, ಆಕಾರದ ಆಧಾರದ ಮೇಲೂ ಮಾಡಬಹುದು.



2. ಇದರ ಬಗ್ಗೆ ಮಾಹಿತಿ ತಿಳಿದಿರುವ ಊರಿನ ಕೆಲವರನ್ನು ಭಾಗವಹಿಸುವಂತೆ ಮಾಡಿ ಹೆಚ್ಚಿನ ಮಾಹಿತಿ ಸಂಗ್ರಹಿಸುವುದು.
3. ಬೀಜಗಳು ಸಿಗದ ಕಾಲವಾಗಿದ್ದಲ್ಲಿ ಎಲೆಗಳು ಅಥವಾ ಹೂವುಗಳನ್ನು ಮೇಲ್ಕಂಡ ಚಟುವಟಿಕೆಗೆ ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು.
4. ಬೀಜಗಳ ಮಾಹಿತಿಯ ಬಗ್ಗೆ ಮಕ್ಕಳು ಪ್ರಶ್ನೆಗಳನ್ನು ಕೇಳುವಂತಾಗಲಿ.



3. ಊರಿನ ಚರಿತ್ರೆ



ಉದ್ದೇಶ : 1. ಊರಿನ ವೈಶಿಷ್ಟತೆ, ಹೆಸರಿನ ಹಿನ್ನೆಲೆ, ಊರು ಬೆಳೆದು ಬಂದ ಮತ್ತು ಬದಲಾವಣೆ ಆದ ಬಗ್ಗೆ ಅರಿತುಕೊಳ್ಳಲು ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಆಸಕ್ತಿ ಮೂಡಿಸುವುದು.

2. ಐತಿಹಾಸಿಕ ಹಿನ್ನೆಲೆ ಇರುವ ಸ್ಥಳಗಳನ್ನು, ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಪರಿಚಯ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು. ಜೊತೆಗೆ ಅವುಗಳನ್ನು ಉಳಿಸಿಕೊಂಡು ಹೋಗುವಂತೆ ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಅರಿವು ಮೂಡಿಸುವುದು. ವಿಶೇಷ ವ್ಯಕ್ತಿಗಳ ಬಗ್ಗೆ ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳುವುದು.

3. ಸಮುದಾಯದ ಪಾಲ್ಗೊಳ್ಳುವಿಕೆ

ಸ್ಥಳ : ಹೊರಾಂಗಣ/ಒಳಾಂಗಣ

ವಿಧಾನ : ಸ್ಥಳಗಳಿಗೆ ಭೇಟಿ, ಹಿರಿಯರೊಂದಿಗೆ ಸಂದರ್ಶನ, ಮಾಹಿತಿ ಸಂಗ್ರಹಣೆ.

ನಿರ್ವಹಣೆ : ಮಕ್ಕಳನ್ನು 5 ರಿಂದ 8 ಜನರ ಗುಂಪುಗಳನ್ನಾಗಿ ಮಾಡಿ ಪ್ರತಿ ಗುಂಪಿಗೆ ಒಂದೊಂದು ವಿಷಯ ಕೊಡುವುದು. ಉದಾ: ದೇವಾಲಯ, ಶಾಲೆ, ಕಟ್ಟಡ, ಊರಿನ ಹೆಸರಿನ ಹಿನ್ನೆಲೆ, ಜಾತ್ರೆ ಇತ್ಯಾದಿ. ಮಕ್ಕಳ ಗುಂಪು ಊರ ಹಿರಿಯರೊಂದಿಗೆ ಸ್ಥಳಕ್ಕೆ ಭೇಟಿ ನೀಡಿ, ಮಾಹಿತಿ ಸಂಗ್ರಹಿಸುವರು. ಗುಂಪಿನಲ್ಲಿ ಸಂಗ್ರಹಿಸಿದ ಮಾಹಿತಿಯನ್ನು ದಾಖಲಿಸಿಕೊಂಡು ಒಟ್ಟು ಗುಂಪಿನ ಮುಂದೆ ಹೇಳುವರು.

ಸೂಚನೆ : 1. ಪ್ರತಿ ಗುಂಪಿನಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರು ನಿರ್ವಾಹಕರು ಮತ್ತು ಸಮುದಾಯದ ಕನಿಷ್ಠ ಒಬ್ಬರಾದರೂ ಇರಬೇಕು.

2. ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಸಹಕರಿಸಲು ಚಟುವಟಿಕೆಯ ಮೊದಲೇ ಊರ ಹಿರಿಯರಿಗೆ ನಿರ್ವಾಹಕರು ತಿಳಿಸಬೇಕು.

3. ವಿಷಯ ಸಂಗ್ರಹಿಸಲು ಕೇಳಬಹುದಾದ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳ ಬಗ್ಗೆ ನಿರ್ವಾಹಕರು ಮೊದಲೇ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ತಿಳಿಸಿರಬೇಕು.

4. ಸಾರ್ವಜನಿಕ ಆಸ್ತಿಗಳು

ಉದ್ದೇಶ : ಸಾರ್ವಜನಿಕ ಆಸ್ತಿಗಳ ಸಂರಕ್ಷಣೆ ಹಾಗೂ ಬಳಕೆ

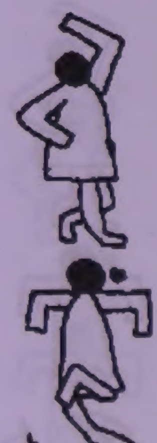
ಸ್ಥಳ : ಹೊರಾಂಗಣ

ವಿಧಾನ : ಸಂದರ್ಶನ ಮತ್ತು ಚರ್ಚೆ

ನಿರ್ವಹಣೆ : 1. ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಸಂಖ್ಯೆಗೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ ಗುಂಪುಗಳನ್ನಾಗಿ ಮಾಡಬೇಕು. ನಿರ್ವಾಹಕರೊಬ್ಬರು ಪ್ರತಿ ಗುಂಪಿನಲ್ಲಿರಬೇಕು.

2. ಸಾರ್ವಜನಿಕ ಆಸ್ತಿಗಳಾದ ರಸ್ತೆ, ಕೆರೆ, ಶಾಲೆ ರಸ್ತೆ ಬದಿಯ ಮರ, ಚರಂಡಿ, ಬೀದಿ ದೀಪಗಳು, ಗ್ರಂಥಾಲಯ, ನೀರಿನ ಪಂಪುಗಳು, ಶೌಚಾಲಯ ಇತ್ಯಾದಿಗಳ ವೀಕ್ಷಣೆಗೆ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ತೊಡಗಿಸಿ ನಂತರ ಅವರು ಈ ಕೆಳಗಿನ ಮಾಹಿತಿಯನ್ನು ಸಂಗ್ರಹಿಸಲು ತಿಳಿಸುವುದು.

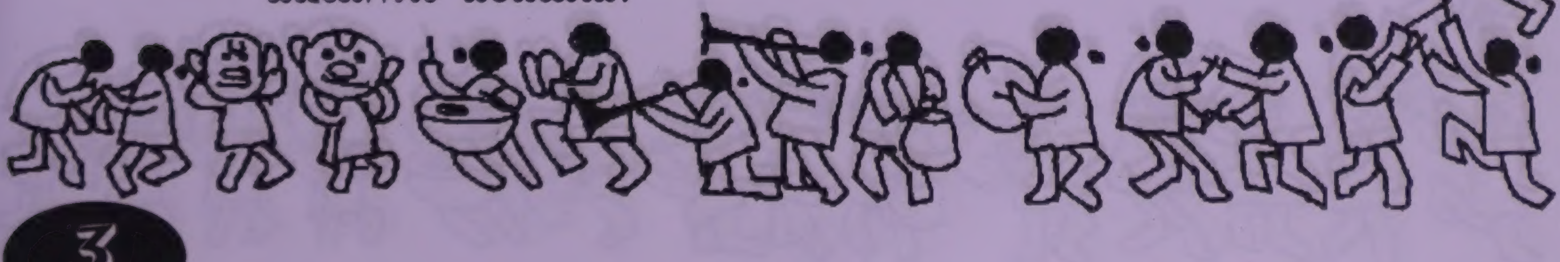
ಅವುಗಳ ಸ್ಥಿತಿಗತಿ, ನಿರ್ಮಿಸಿದ ಕಾಲ, ಯಾರಿಂದ ನಿರ್ಮಿಸಲ್ಪಟ್ಟಿದೆ, ಉಪಯೋಗ ಹೇಗಾಗುತ್ತಿದೆ, ಹಾಳಾಗಿದ್ದರೆ ಏಕೆ ಹಾಗಾಗಿದೆ, ಸರಿಪಡಿಸುವ ಬಗೆ ಹೇಗೆ? ಅದನ್ನು ಹೇಗೆ ಸಂರಕ್ಷಿಸಬೇಕು, ಯಾರಿಗಾಗಿ ನಿರ್ಮಿಸಲಾಗಿದೆ, ಯಾರು ಬಳಸುತ್ತಿದ್ದಾರೆ ಮುಂತಾದ ವಿಷಯಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಮಾಹಿತಿ ಸಂಗ್ರಹಿಸಿ ಒಟ್ಟು ಗುಂಪಿಗೆ ವಿವರಿಸಬೇಕು.



ಸೂಚನೆ : 1. ಸಂಗ್ರಹಿಸಿದ ಮಾಹಿತಿಯನ್ನು ಗುಂಪಿನ ಹಿರಿಯ ಮಕ್ಕಳು ದಾಖಲಿಸಿಕೊಳ್ಳಲಿ.

2. ಸಾಧ್ಯವಿದ್ದಲ್ಲಿ/ಅವಶ್ಯವಿದ್ದಲ್ಲಿ ಸಮುದಾಯದ ಸಹಕಾರ ಪಡೆಯುವುದು.

3. ಚರ್ಚೆಯ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳಿಂದ "ಕಾಗೆ ಯಾರ ಆಸ್ತಿ?" ಎಂಬಂತಹ ಕೌತುಕಮಯ ವಿಷಯಗಳೂ ಬರಬಹುದು.





5. ಚುಕ್ಕಿ ಚಂದ್ರಮ

ಉದ್ದೇಶ : 1. ರಾತ್ರಿ ಆಕಾಶದಲ್ಲಿ ಗ್ರಹ, ನಕ್ಷತ್ರ, ಉಪಗ್ರಹ, ಮೋಡಗಳ ಚಲನೆ, ಉಲ್ಕೆ, ಕೃತಕರ ಉಪಗ್ರಹಗಳನ್ನು ವೀಕ್ಷಿಸಲು ಪ್ರೇರೇಪಿಸುವುದು.

2. ಮೂಢನಂಬಿಕೆಯನ್ನು ಹೋಗಲಾಡಿಸುವುದು.

ವಿಧಾನ : ರಾತ್ರಿಯಲ್ಲಿ ಆಕಾಶ ವೀಕ್ಷಣೆ

ಸ್ಥಳ : ಹೊರಾಂಗಣ

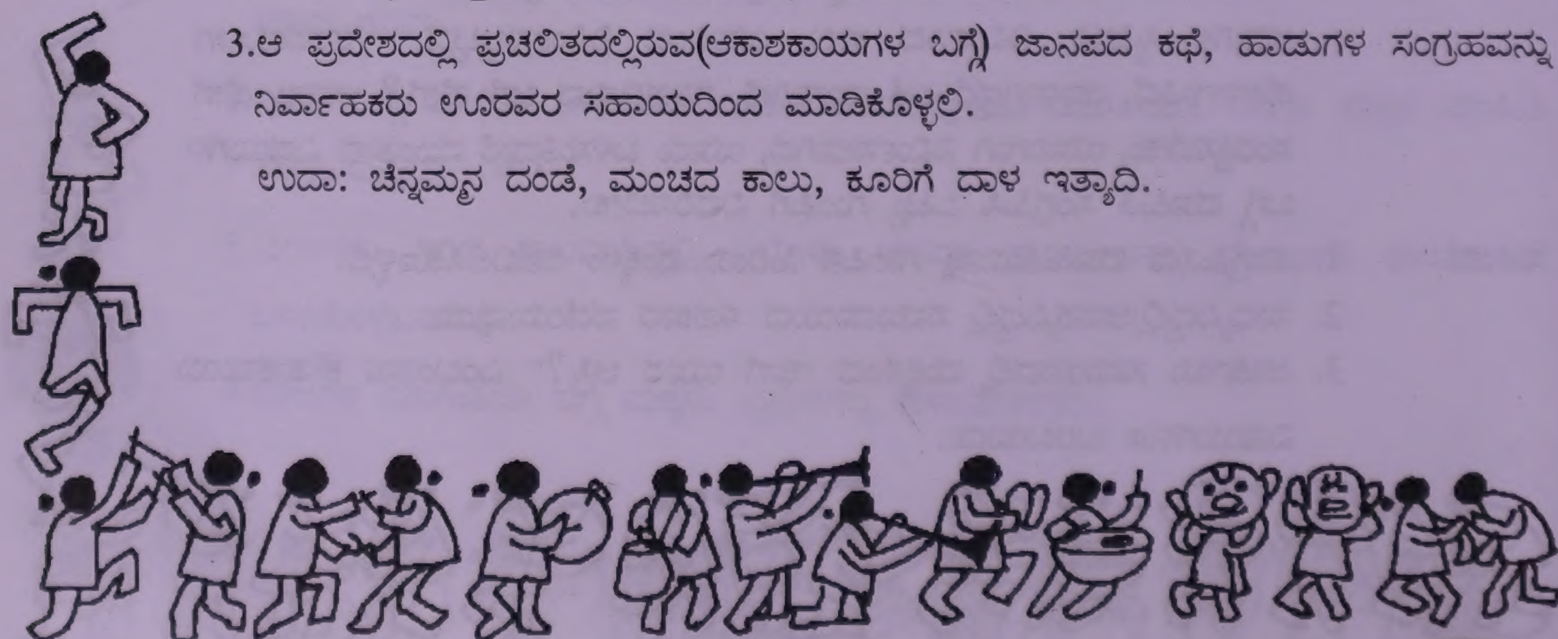
ನಿರ್ವಹಣೆ :
* ಕಣ್ಣಿಗೆ ಬೆಳಕು ಬೀಳದ, ವಿದ್ಯುತ್ ದೀಪದ ಬೆಳಕಿಲ್ಲದ ಎತ್ತರದ ಸ್ಥಳವಿದ್ದರೆ ಉತ್ತಮ.
* ಎಲ್ಲಾ ಮಕ್ಕಳು ತಲೆ ಎತ್ತಿ ಆಕಾಶ ವೀಕ್ಷಿಸಲು ಸೂಚಿಸಿ.
* ವಿವಿಧ ಗಾತ್ರದ ಹೊಳಪಿನ ನಕ್ಷತ್ರಗಳನ್ನು ವೀಕ್ಷಿಸಲಿ
* ನಿಮಗೆ ತಿಳಿದಿರುವ ನಕ್ಷತ್ರರಾಶಿಗಳು ಮತ್ತು ಗ್ರಹಗಳಿದ್ದರೆ ಪರಿಚಯಿಸಿ.
* ಆಯಾ ಪ್ರದೇಶ/ಊರಲ್ಲಿ ಪ್ರಚಲಿತದಲ್ಲಿರುವ ಜನಪದ ಕಥೆ ಮತ್ತು ಹೆಸರನ್ನು ಹೇಳಿ ನಕ್ಷತ್ರಗಳ ಗುಂಪಿನ ಆಕಾರವನ್ನು ತಿಳಿಸುವುದು.
* ಉಲ್ಕೆಗಳು ಬೀಳುವುದನ್ನು ತೋರಿಸಬಹುದು.
* ಚಂದ್ರನ ಚಲನೆ
* ಕೃತಕ ಉಪಗ್ರಹಗಳ ಚಲನೆ ಮತ್ತು ಮೋಡಗಳ ಚಲನೆ.
* ಮೂರೂ ದಿವಸ ಸಾಧ್ಯವಾದರೆ ಸಂಜೆ ಇದನ್ನು ಮಾಡಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಿ.

ಸೂಚನೆ : 1. ವೀಕ್ಷಣೆಯ ಸಮಯಕ್ಕೆ ಉದ್ಭವಿಸಬಹುದಾದ ಕುತೂಹಲಕಾರಿ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳನ್ನು ಪಟ್ಟಿ ಮಾಡಿ ನಿರ್ವಾಹಕರು ಪೂರ್ವ ತಯಾರಿ ಮಾಡಿಕೊಂಡಿರಬೇಕು.

2. ಮಕ್ಕಳು ಬರಿಗಣ್ಣಿನಿಂದ ನೋಡಬಹುದಾದವುಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಮಾತ್ರ ವಿವರ ನೀಡುವುದು(ಎಲ್ಲಾ ಗ್ರಹ ನಕ್ಷತ್ರಗಳು ಎಲ್ಲಾ ಕಾಲದಲ್ಲೂ ಕಾಣುವುದಿಲ್ಲ) ಆಕಾಶದಲ್ಲಿ ಪ್ರಧಾನವಾಗಿ ಕಾಣುವ ಕೆಲವು ನಕ್ಷತ್ರ ರಾಶಿಗಳನ್ನು ಮತ್ತು ಅವುಗಳ ಆಕಾರಗಳನ್ನು ಮುಂದೆ ನೀಡಲಾಗಿದೆ.

3.ಆ ಪ್ರದೇಶದಲ್ಲಿ ಪ್ರಚಲಿತದಲ್ಲಿರುವ(ಆಕಾಶಕಾಯಗಳ ಬಗ್ಗೆ) ಜಾನಪದ ಕಥೆ, ಹಾಡುಗಳ ಸಂಗ್ರಹವನ್ನು ನಿರ್ವಾಹಕರು ಊರವರ ಸಹಾಯದಿಂದ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಲಿ.

ಉದಾ: ಚೆನ್ನಮ್ಮನ ದಂಡೆ, ಮಂಚದ ಕಾಲು, ಕೂರಿಗೆ ದಾಳ ಇತ್ಯಾದಿ.



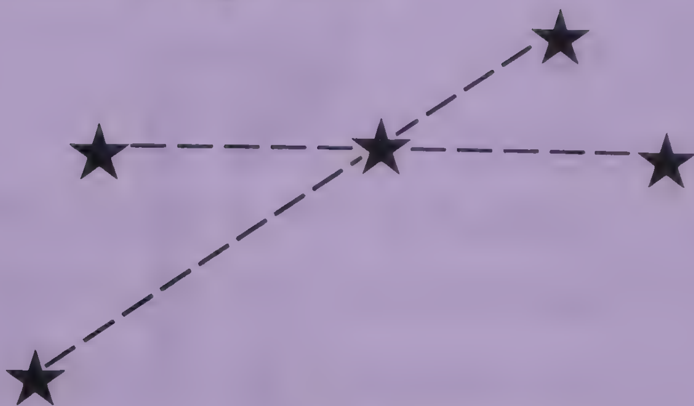
ಕೆಲವು ನಕ್ಷತ್ರ ರಾಶಿಗಳು ಮತ್ತು ಅವುಗಳ ಆಕಾರ.



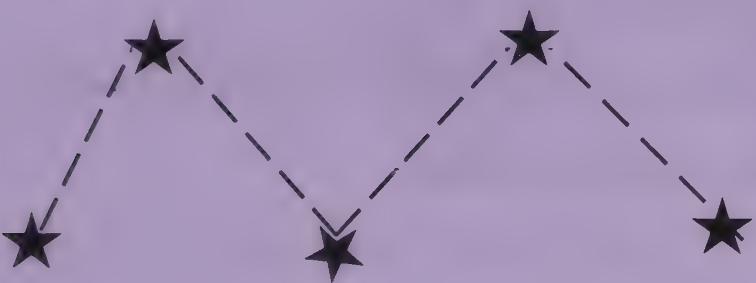
1. ವೃಶ್ಚಿಕ ರಾಶಿ



2. ದಕ್ಷಿಣ ಶಿಲುಬೆ



3. ಕುಂತಿ ನಕ್ಷತ್ರ ರಾಶಿ(Cassiopea)

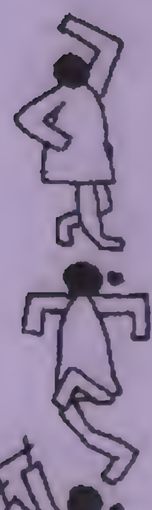


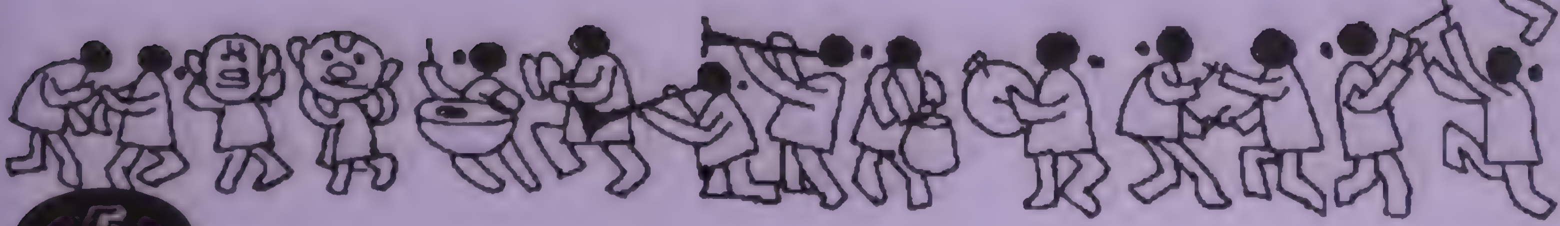
4. ಸ್ಪಪ್ತರ್ಷಿ ಮಂಡಲ



5. ಮಹಾವ್ಯಾಧ(Orin)









6. ನಿಧಿ ಶೋಧನೆ(ನನ್ನ ಹುಡುಕು)

ಉದ್ದೇಶ : 1. ಸೂಚನೆಗಳನ್ನು ಅರ್ಥೈಸಿಕೊಂಡು ಪಾಲಿಸುವುದು.

2. ಓದುವ, ತಕ್ಷಣ ನಿರ್ಧಾರ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುವ, ಕೌಶಲ ಬೆಳೆಸುವುದು.

3. ಸಹಕಾರ ಮತ್ತು ಸ್ಪರ್ಧಾ ಮನೋಭಾವನೆ ಬೆಳೆಸುವುದು.

ವಿಧಾನ : ಆಟ

ಸ್ಥಳ : ಹೊರಾಂಗಣ

ನಿರ್ವಹಣೆ : 1. ಮಕ್ಕಳನ್ನು 8–10 ಜನರ ಗುಂಪುಗಳನ್ನಾಗಿ ಮಾಡಿ. (ಆಟವಾಡಲು ಕನಿಷ್ಠ ಎರಡು ಗುಂಪುಗಳಿರಬೇಕು)

2. ಗುಂಪಿಗನುಗುಣವಾಗಿ, ನಿರ್ವಾಹಕ ಮಾರ್ಗಸೂಚಿ ಚೀಟಿಗಳನ್ನು ಮೊದಲೇ ಸಿದ್ಧಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

3. ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭಕ್ಕೆ ಮುಂಚೆ ನಿರ್ವಾಹಕರು ಎಲ್ಲಾ ಗುಂಪುಗಳನ್ನು ಸೇರಿಸಿ, ಆಟದ ಬಗ್ಗೆ ಸೂಚನೆ ನೀಡುವುದು.

4. ನಾಯಕ/ಕಿಯನ್ನು ಗುಂಪಿನವರೇ ಆರಿಸಿಕೊಳ್ಳಲಿ

5. ವಿವಿಧ ವಸ್ತುಗಳಲ್ಲಿ ಹುದುಗಿಸಿಟ್ಟ ಸೂಚನಾ ಚೀಟಿಗಳನ್ನು ಪಾಲಿಸಿ, ವಸ್ತುವನ್ನು ಹುಡುಕಬೇಕು.

6. ಮಾರ್ಗಸೂಚಿ ಚೀಟಿಗಳಲ್ಲಿ ಚಿಹ್ನೆಗಳು, ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ನೀಡಬೇಕು.

ಉದಾ : 1. ಚಿಹ್ನೆ ◆ ◆ ◆ ◆

2. ವಾಕ್ಯದ ಉದಾಹರಣೆ

ಉತ್ತರ ದಿಕ್ಕಿಗೆ 10 ಹೆಜ್ಜೆ ಹೋಗಿ ಮೇಲೆ ನೋಡು

ಪ್ರಧಾನಿಯವರ ಭಾಷಣವನ್ನು ನನ್ನ ಮುಖದಲ್ಲಿ ನೋಡು

ಊರಲ್ಲಿಯ ನಿಮ್ಮಮ್ಮನ ಜೊತೆ ಮಾತನಾಡಲು ನನ್ನ ಹತ್ತಿರ ಬಾ.

ನಿನ್ನ ತರಗತಿಯ ಪೂರ್ವ ದಿಕ್ಕಿನ ಕಿಟಕಿಯಲ್ಲಿ ನೋಡು.

ಎಲ್ಲರ ಹಾಲು ನನಗೆ, ನನ್ನ ಹಾಲು ಜಿಲ್ಲಾ ಡೈರಿಗೆ.

3. ಆಟವು ನಿರ್ವಾಹಕರು ಚೀಟಿಯೊಂದನ್ನು ಗುಂಪಿಗೆ ನೀಡುವುದರೊಂದಿಗೆ ಪ್ರಾರಂಭವಾಗುವುದು.









ಸೂಚನೆ : 1. ಅಪಾಯದ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಚೀಟಿಯಿಡಬೇಡಿ

ಉದಾ: ಮರದ ಮೇಲೆ, ಬಾವಿ, ವಿದ್ಯುತ್ ಬೋರ್ಡ್ ಇತ್ಯಾದಿ.

2. ನಿರ್ವಾಹಕರು ಊರಿನ ಯುವಕರ ಸಹಾಯದಿಂದ ಮೊದಲೇ ಸೂಚನಾ ಚೀಟಿ ಮತ್ತು ಮಾರ್ಗ ಸೂಚಿಗಳನ್ನು ಸಿದ್ಧಪಡಿಸಿ.

3. ಒಂದೊಂದು ಗುಂಪಿನ ಜೊತೆ ಸಮುದಾಯದವರೊಬ್ಬರು/ನಿರ್ವಾಹಕರೊಬ್ಬರಿದ್ದರೆ ಒಳಿತು.

4. ಹುಡುಕುವ ವಸ್ತು ಸಿಹಿ ತಿಂಡಿಯಾಗಿರಲಿ, ಗೆದ್ದ ಗುಂಪು ಇತರ ಗುಂಪುಗಳೊಂದಿಗೆ ಸಿಹಿ ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳಲಿ.



7. ಸ್ವಚ್ಛತಾ ರೈಲು

ಉದ್ದೇಶ : 1. ಅಂಗಾಂಗಗಳ ಸ್ವಚ್ಛತೆಯ ಅರಿವು ಮೂಡಿಸುವುದು.

2. ಆವರಣದ ಸ್ವಚ್ಛತೆಯ ಬಗ್ಗೆ ಅರಿವು ಮೂಡಿಸುವುದು.

ಸ್ಥಳ : ಹೊರಾಂಗಣ

ಸಾಮಗ್ರಿ : ಊರಿನ ಹೆಸರಿನ ಪ್ಲೇ ಕಾರ್ಡುಗಳು, ಸೀಟಿ(ವಿಜಿಲ್), ಕಾಗದದ ಬಾವುಟ/ಕರವಸ್ತ್ರ

ನಿರ್ವಹಣೆ : ಮಕ್ಕಳನ್ನು 10 ಜನರ ಗುಂಪುಗಳನ್ನಾಗಿ ಮಾಡಿ.



ನಾಲ್ಕು ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಕರೆದು ಅವರಿಗೆ ಕಣ್ಣೂರು, ಕಿವಿಯೂರು, ಮೂಗೂರು, ದಂತೂರು ಎಂದು ಹೆಸರಿರುವ ಪ್ಲೇ ಕಾರ್ಡುಗಳನ್ನು ಕೊಡಿ. ಅವರು ನಾಲ್ಕು ರೈಲು ನಿಲ್ದಾಣಗಳಾಗಿ ದೂರ ದೂರ ನಿಂತುಕೊಂಡು ಕಾರ್ಯ ನಿರ್ವಹಿಸಲಿ.

ಹತ್ತು ಜನ ಗುಂಪುಗಳಲ್ಲಿದ್ದ ಮಕ್ಕಳು ಒಬ್ಬರ ಹಿಂದೆ ಒಬ್ಬರು ನಿಂತು ರೈಲಿನಂತೆ ಓಡುತ್ತಾ

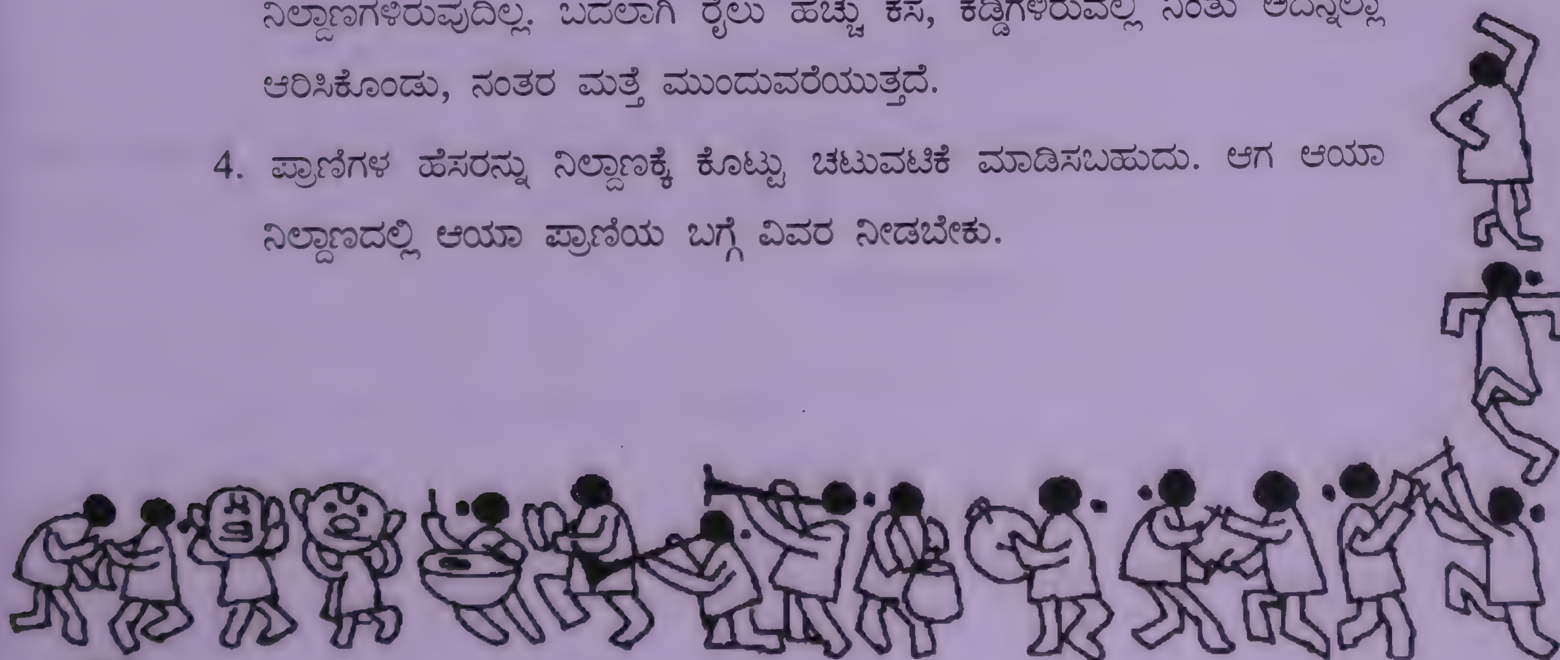


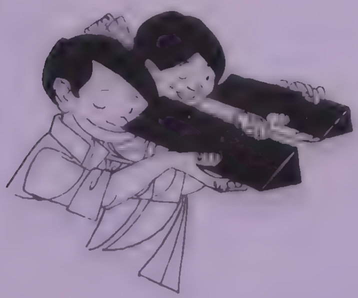
ಭುಕು ಬುಕು ಭುಕು ಬುಕು ರೈಲು ಬಂಡಿ
ಬನ್ನಿರಿ ಹತ್ತಿರಿ ಗಡಿ ಬಿಡಿ ಮಾಡಿ
ಊರಿಂದೂರಿಗೆ ಹೋಗೋಣ
ನಮ್ಮಯ ದೇಶವ ಸುತ್ತೋಣ

ಎಂದು ಹಾಡುತ್ತಾ ಚಲಿಸಲಿ. ಆಯಾ ನಿಲ್ದಾಣದ ಬಳಿಗೆ ಹೋದಾಗ ನಿಲ್ದಾಣದಲ್ಲಿರುವವರು ಬಾವುಟ/ ಕರವಸ್ತ್ರ ತೋರಿಸಿ ರೈಲನ್ನು ನಿಲ್ಲಿಸಲಿ.

- ಕಣ್ಣೂರಿಗೆ ಬಂದಾಗ ಆ ನಿಲ್ದಾಣದಲ್ಲಿರುವವರು ಕಣ್ಣಿನ ಸ್ವಚ್ಛತೆಯ ಬಗ್ಗೆ ಗಮನಿಸಲಿ.
- ಯಾರ ಕಣ್ಣು ಸ್ವಚ್ಛವಾಗಿಲ್ಲವೋ ಅವರನ್ನು ರೈಲಿನಿಂದ ಕೆಳಗಿಳಿಸಿ. ಸ್ವಚ್ಛ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಬರಲು ತಿಳಿಸುವುದು.
- ಇದು ಹೀಗೆಯೇ ಎಲ್ಲಾ ನಿಲ್ದಾಣಗಳು ಮುಗಿಯುವವರೆಗೂ ಮುಂದುವರೆಯಲಿ.

ಸೂಚನೆ :
1. ಕಣ್ಣು, ಮೂಗು, ಹಲ್ಲು, ಕಿವಿ ಸ್ವಚ್ಛಗೊಳಿಸಲು ಬೇಕಾಗಬಹುದಾದ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳನ್ನು ಮೊದಲೇ ಆಯಾ ನಿಲ್ದಾಣಗಳಲ್ಲಿಡಿ.
2. ಒಂದೇ ರೈಲು ಚಲಿಸುವುದರ ಬದಲಾಗಿ ಚಿಕ್ಕ ತಂಡಗಳ 3-4 ರೈಲುಗಳು ಬೇರೆ ಬೇರೆ ನಿಲ್ದಾಣಗಳಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾ ಚಲಿಸುತ್ತಾ ಇದ್ದರೆ ಉತ್ತಮ.
3. ಇದೇ ಚಟುವಟಿಕೆಯನ್ನು ಶಾಲಾ ಆವರಣದ ಸ್ವಚ್ಛತೆಯ ಕೆಲಸಕ್ಕೂ ಬದಲಾಯಿಸಬಹುದು. ಆಗ ಅಲ್ಲಿ ನಿಲ್ದಾಣಗಳಿರುವುದಿಲ್ಲ. ಬದಲಾಗಿ ರೈಲು ಹೆಚ್ಚು ಕಸ, ಕಡ್ಡಿಗಳಿರುವಲ್ಲಿ ನಿಂತು ಅದನ್ನೆಲ್ಲಾ ಆರಿಸಿಕೊಂಡು, ನಂತರ ಮತ್ತೆ ಮುಂದುವರೆಯುತ್ತದೆ.
4. ಪ್ರಾಣಿಗಳ ಹೆಸರನ್ನು ನಿಲ್ದಾಣಕ್ಕೆ ಕೊಟ್ಟು ಚಟುವಟಿಕೆ ಮಾಡಿಸಬಹುದು. ಆಗ ಆಯಾ ನಿಲ್ದಾಣದಲ್ಲಿ ಆಯಾ ಪ್ರಾಣಿಯ ಬಗ್ಗೆ ವಿವರ ನೀಡಬೇಕು.





8. ಪ್ರಕೃತಿ ಅಧ್ಯಯನ / ಮರದ ಅಧ್ಯಯನ

ಉದ್ದೇಶ : ವೀಕ್ಷಿಸಿ, ವರ್ಗೀಕರಿಸುವ ಮತ್ತು ತೀರ್ಮಾನ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುವ ಕೌಶಲ ಬೆಳೆಸುವುದು.

ಸ್ಥಳ : ಹೊರಾಂಗಣ

ವಿಧಾನ : ವೀಕ್ಷಣೆ

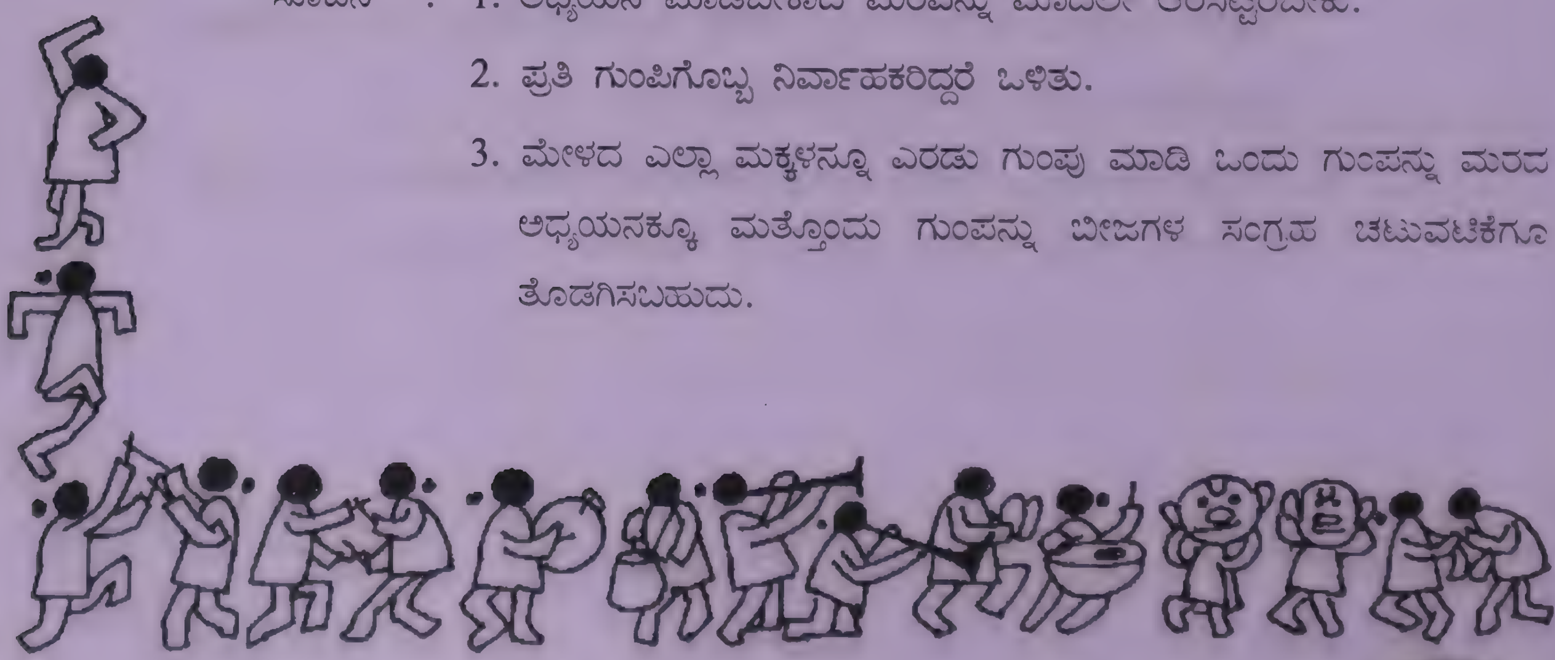
ನಿರ್ವಹಣೆ : ಮಕ್ಕಳನ್ನು 10-12 ಜನರ ಗುಂಪುಗಳನ್ನಾಗಿ ವಿಂಗಡಿಸಿ ಪ್ರತಿ ಮಗುವಿಗೂ ಮೊದಲೇ ತಯಾರಿಸಿರುವ ಪ್ರಶ್ನಾವಳಿ ನೀಡಿ, ಉತ್ತರಿಸಬೇಕಾದ ರೀತಿಯನ್ನು ವಿವರಿಸಿ ಹೇಳಬೇಕು. ಮಕ್ಕಳು ಈಗಾಗಲೇ ಶಿಕ್ಷಕರು ಸೂಚಿಸಿರುವ ಮರದ ಬಳಿ ಹೋಗಿ ಅಧ್ಯಯನ ಮಾಡಿ ಮಾಹಿತಿ ಸಂಗ್ರಹಿಸಬೇಕು. ಅವಶ್ಯವಿದ್ದಾಗ ನಿರ್ವಾಹಕರು ಸಹಾಯ ಮಾಡಬೇಕೇ ವಿನಹ ಪೂರ್ಣ ವಿವರ ಅವರೇ ಕೊಡಬಾರದು.



ಸೂಚನೆ : 1. ಅಧ್ಯಯನ ಮಾಡಬೇಕಾದ ಮರವನ್ನು ಮೊದಲೇ ಆರಿಸಿಟ್ಟಿರಬೇಕು.

2. ಪ್ರತಿ ಗುಂಪಿಗೊಬ್ಬ ನಿರ್ವಾಹಕರಿದ್ದರೆ ಒಳಿತು.

3. ಮೇಳದ ಎಲ್ಲಾ ಮಕ್ಕಳನ್ನೂ ಎರಡು ಗುಂಪು ಮಾಡಿ ಒಂದು ಗುಂಪನ್ನು ಮರದ ಅಧ್ಯಯನಕ್ಕೂ ಮತ್ತೊಂದು ಗುಂಪನ್ನು ಬೀಜಗಳ ಸಂಗ್ರಹ ಚಟುವಟಿಕೆಗೂ ತೊಡಗಿಸಬಹುದು.



4. ಮರದ ಅಧ್ಯಯನಕ್ಕೆ ಬದಲಾಗಿ ಒಂದು ತೋಟ, ಉದ್ಯಾನವನ, ಕೆರೆ, ಮರ, ನರ್ಸರಿ, ಮೃಗಾಲಯ ಹೀಗೆ ಪ್ರಕೃತಿಯ ಯಾವುದೇ ಘಟಕದ ಅಧ್ಯಯನಕ್ಕೆ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಕರೆದೊಯ್ಯಬಹುದು.



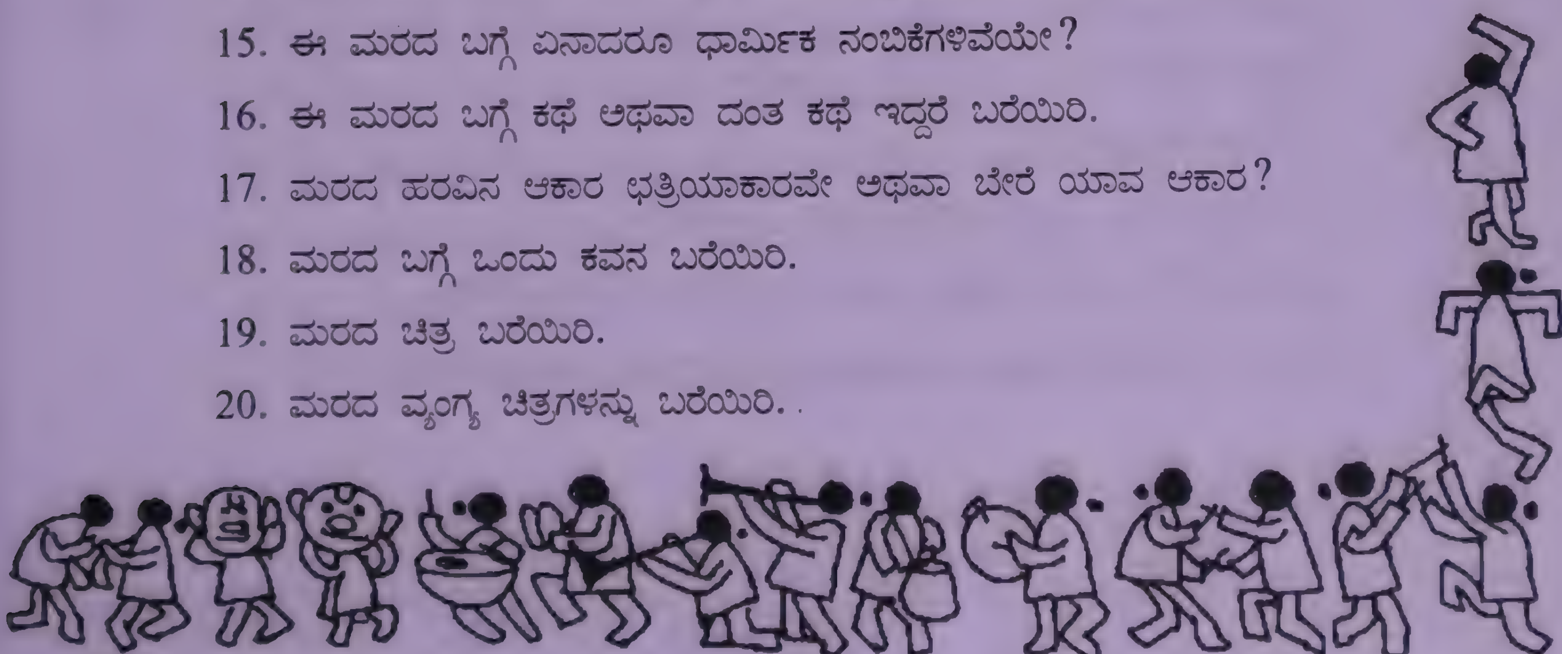
5. ವಿಷಯಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಪ್ರಶ್ನಾವಳಿಯನ್ನು ಮೊದಲೇ ತಯಾರಿಸಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

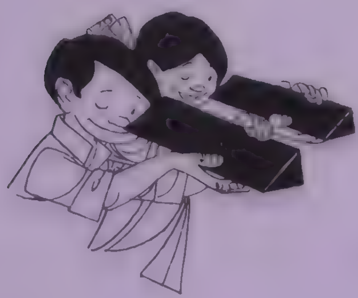
ಮರದ ಅಧ್ಯಯನದ ಮಾದರಿ ಪ್ರಶ್ನಾವಳಿ

1. ಗುಂಪಿನ ಹೆಸರು (ಸಂಖ್ಯೆ) ......
2. ದಿನಾಂಕ ......
3. ಸಮಯ...... ರಿಂದ ...... ರವರೆಗೆ
4. ಮರದ ಹೆಸರು ....
5. ಮರದ ಅಂದಾಜು ವಯಸ್ಸು ....
6. ಎಲೆಯ ವಿಧ ..... ಸರಳ/ಸಂಯುಕ್ತ ಪತ್ರ
7. ಎಲೆಯ ಬಣ್ಣ ಯಾವುದು?
8. ಎಲೆಯ ಚಿತ್ರ ಬರೆಯಿರಿ.
9. ಮರದ ಬೆಳವಣಿಗೆ ಸಾಧಾರಣ, ಉತ್ತಮ, ಅತ್ಯುತ್ತಮ
10. ಮರದ ಅಂದಾಜು ಎತ್ತರ.
11. ಮುಖ್ಯ ಕಾಂಡದ ಸುತ್ತಳತೆ.
12. ಮರದ ಜೊತೆ ವಾಸಿಸುತ್ತಿರುವ ಜೀವಿಗಳು.

ಮರದ ಮೇಲೆ, ಮರದ ಕೆಳಗೆ, ಮರದಲ್ಲಿ ಆಶ್ರಯ ಪಡೆದಿರುವ(ಸಸ್ಯ ಮತ್ತು ಪ್ರಾಣಿಗಳೆರಡನ್ನೂ ಕೊಡಿ).

13. ಮರಕ್ಕೆ ಸಾಕಷ್ಟು ನೀರು ದೊರೆಯುತ್ತಿದೆಯೇ?
14. ಮರ ಖಾಸಗಿಯವರಿಗೆ ಸೇರಿದ್ದೋ? ಸರ್ಕಾರಕ್ಕೆ/ಸಾರ್ವಜನಿಕರಿಗೆ ಸೇರಿದ್ದೋ?
15. ಈ ಮರದ ಬಗ್ಗೆ ಏನಾದರೂ ಧಾರ್ಮಿಕ ನಂಬಿಕೆಗಳಿವೆಯೇ?
16. ಈ ಮರದ ಬಗ್ಗೆ ಕಥೆ ಅಥವಾ ದಂತ ಕಥೆ ಇದ್ದರೆ ಬರೆಯಿರಿ.
17. ಮರದ ಹರವಿನ ಆಕಾರ ಛತ್ರಿಯಾಕಾರವೇ ಅಥವಾ ಬೇರೆ ಯಾವ ಆಕಾರ?
18. ಮರದ ಬಗ್ಗೆ ಒಂದು ಕವನ ಬರೆಯಿರಿ.
19. ಮರದ ಚಿತ್ರ ಬರೆಯಿರಿ.
20. ಮರದ ವ್ಯಂಗ್ಯ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಬರೆಯಿರಿ.





II ಸೃಜನಶೀಲತೆ

1. ಆಯಿಲ್ ಪೇಂಟ್‌ನಿಂದ ಗ್ರೀಟಿಂಗ್ ಕಾರ್ಡ್ ತಯಾರಿಸುವುದು.

ಉದ್ದೇಶ : 1. ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಕಲ್ಪನಾಶಕ್ತಿ ಬೆಳೆಸುವುದು.

2. ವಸ್ತುಗಳ ಬಳಕೆಯಲ್ಲಿ ವೈವಿಧ್ಯತೆಗೆ ಪ್ರೇರಣೆ

ಸ್ಥಳ : ಹೊರಾಂಗಣ/ಒಳಾಂಗಣ

ಸಾಮಗ್ರಿಗಳು : ಅಗಲವಾದ ತಟ್ಟೆ ಅಥವಾ ಬಕೆಟ್ಟು, ನೀರು, ಆಯಿಲ್ ಪೇಂಟ್, ಕೆಂಪು ಹಳದಿ ನೀಲಿ(ಮೂಲ ಬಣ್ಣಗಳಾಗಿರಲಿ) ಡ್ರಾಯಿಂಗ್ ಕಾಗದ.

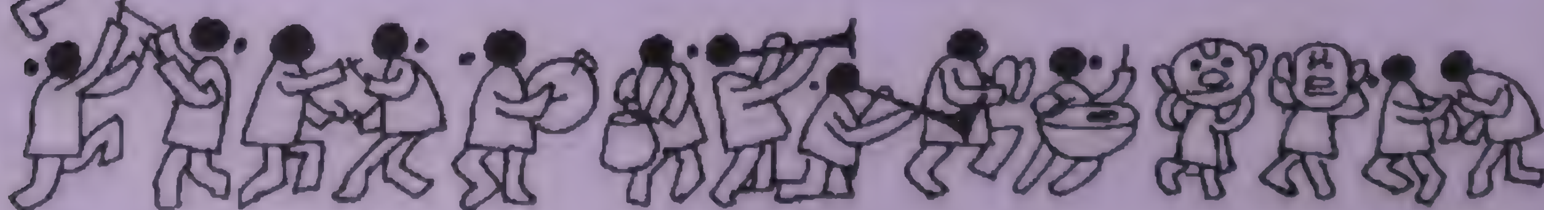
ವಿಧಾನ : ಬಣ್ಣದ ನೀರಿನಲ್ಲಿ ಡ್ರಾಯಿಂಗ್ ಕಾಗದ ಅದ್ದಿ ಗ್ರೀಟಿಂಗ್ ಕಾರ್ಡ್ ತಯಾರಿಸುವುದು.

ನಿರ್ವಹಣೆ : ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಐದು ಜನರ ಗುಂಪನ್ನು ಮಾಡಿ ಪ್ರತಿ ಗುಂಪೂ ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಕುಳಿತಿರಲಿ. ಪ್ರತಿ ಗುಂಪಿನ ಎಲ್ಲರಿಗೂ ನಿರ್ವಾಹಕರು ಒಂದೇ ಅಳತೆಯಲ್ಲಿ ಕತ್ತರಿಸಿದ ಡ್ರಾಯಿಂಗ್ ಕಾಗದ, ತಟ್ಟೆ, ನೀರುಬಣ್ಣಗಳು, ಕಡ್ಡಿಗಳನ್ನು ನೀಡಬೇಕು. ನೀರಿನ ತಟ್ಟೆಯಲ್ಲಿ ಬಣ್ಣಗಳ ಕೆಲವು ಹನಿಗಳನ್ನು ಹಾಕಿ ಕಡ್ಡಿಯಿಂದ ಕಲಕಬೇಕು. ಡ್ರಾಯಿಂಗ್ ಕಾಗದ ತಟ್ಟೆಯ ನೀರಿನಲ್ಲಿ ತೇಲುವಂತೆ ಹಾಕಿ ತಕ್ಷಣ ಮೇಲೆತ್ತಬೇಕು. ಕಾಗದದ ತಳಭಾಗದಲ್ಲಿ ಅಂದವಾದ ಚಿತ್ರ ಮೂಡಿರುತ್ತದೆ. ಕೆಲವು ನಿಮಿಷಗಳ ಕಾಲ ಒಣಗಲು ಬಿಡಿ. ಇದನ್ನು ಗ್ರೀಟಿಂಗ್ ಕಾರ್ಡಾಗಿ ಬಳಸಬಹುದು.





ಸೂಚನೆ : ಪ್ರತಿ ಮಗುವೂ ಮಾಡುವಂತೆ ನಿರ್ವಾಹಕರು ಸಹಕರಿಸಬೇಕು.



2. ಸಮಮಿತಿ ಚಿತ್ರ ರಚಿಸುವುದು



ಉದ್ದೇಶ : ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಕಲ್ಪನಾ ಶಕ್ತಿ ಬೆಳೆಸುವುದು, ವಸ್ತುಗಳ ಬಳಕೆಯಲ್ಲಿ ವೈವಿಧ್ಯತೆಗೆ ಪ್ರೇರಣೆ

ಸಾಮಗ್ರಿ : ಡ್ರಾಯಿಂಗ್ ಶೀಟ್, ವಿವಿಧ ಜಲವರ್ಣಗಳು.

ವಿಧಾನ : ಸಮಮಿತಿ ಚಿತ್ರ ರಚನೆ.

ನಿರ್ವಹಣೆ : ಮಕ್ಕಳೆಲ್ಲರನ್ನು ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಕೂರಲು ತಿಳಿಸಿ ಎಲ್ಲಾ ಮಕ್ಕಳ ಕೈಗೆ ಒಂದೊಂದು ಒಂದೇ ಅಳತೆಯ ಡ್ರಾಯಿಂಗ್ ಕಾಗದ ಕೊಡಬೇಕು. ನಂತರ ನಿರ್ವಾಹಕರು ಮೂರು ನಾಲ್ಕು ಬಣ್ಣದ ಜಲವರ್ಣದ ಹನಿಗಳನ್ನು ಎಲ್ಲಾ ಕಾಗದದ ಮೇಲೂ ಹಾಕುತ್ತಾ ಹೋಗಬೇಕು. ನಂತರ ಕಾಗದವನ್ನು ನಿರ್ವಾಹಕ ಅರ್ಧ ಮಡಿಚಲು ಹೇಳಬೇಕು. ನಂತರ ಸ್ವಲ್ಪ ಒತ್ತಲು ತಿಳಿಸಬೇಕು. ತೆರೆದು ನೋಡಿದಾಗ ಸುಂದರ ಸಮಮಿತಿಯ ಚಿತ್ರ ಮೂಡಿರುತ್ತದೆ. ಈ ಕಾಗದವನ್ನು ಮನೆಗೆ ಕೊಂಡೊಯ್ಯಲು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಹೇಳಬೇಕು.

ಸೂಚನೆ : ತಾವು ಮಾಡಿದ ಚಿತ್ರಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಅಭಿಪ್ರಾಯಗಳನ್ನು ಹೇಳಲು ನಿರ್ವಾಹಕ ತಿಳಿಸಬೇಕು.

3. ಸ್ಪ್ರೇ ಪೇಂಟಿಂಗ್

ಉದ್ದೇಶ : 1. ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಕಲ್ಪನಾ ಶಕ್ತಿ ಬೆಳೆಸುವುದು.

2. ವಸ್ತುಗಳ ಬಳಕೆಯಲ್ಲಿ ವೈವಿಧ್ಯತೆಗೆ ಪ್ರೇರಣೆ

ಸಾಮಗ್ರಿಗಳು : ಡ್ರಾಯಿಂಗ್ ಹಾಳೆ, ಹಳೆಯ ಟೂತ್‌ಬ್ರಷ್, ಜಲವರ್ಣ ಅಥವಾ ಬಣ್ಣದ ಇಂಕು, ಅದರ ಆಕಾರದಲ್ಲಿಯೇ ಕತ್ತರಿಸಿದ ಚಿತ್ರ/ಎಲೆಗಳು.

ವಿಧಾನ : ಬಣ್ಣವನ್ನು ಸ್ಪ್ರೇ ಮಾಡುವ ಮೂಲಕ ಚಿತ್ರ ರಚನೆ

ನಿರ್ವಹಣೆ : ಎಲ್ಲಾ ಮಕ್ಕಳನ್ನು 5 ಜನರ ಒಂದೊಂದು ಗುಂಪುಗಳನ್ನು ಮಾಡಬೇಕು. ಆ ಗುಂಪು ವರ್ತುಲಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಕೂಡಲಿ. ಒಂದೊಂದು ಗುಂಪಿನ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರಿಗೂ ಒಂದೇ ಸಮನಾಗಿ ಕತ್ತರಿಸಿದ ಡ್ರಾಯಿಂಗ್ ಕಾಗದವನ್ನು ಕೊಡುವುದು ಹಾಗೂ ಪ್ರತಿ ಗುಂಪಿಗೂ ಒಂದೊಂದು ಹಳೆಯ ಟೂತ್‌ಬ್ರಷ್, ಯಾವುದೇ ಒಂದು ಜಲವರ್ಣ ಕೊಡುವುದು. ಮಕ್ಕಳು ತಮಗೆ ಬೇಕಾದ ಚಿತ್ರವನ್ನು (ಉದಾ: ಆನೆ, ಕುದುರೆ, ಎಲೆ ಮುಂತಾಗಿ) ಡ್ರಾಯಿಂಗ್ ಕಾಗದದ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಜರುಗದಂತೆ(ಅಲುಗಾಡದಂತೆ) ಸ್ಥಿರವಾಗಿ ಇಡಲು ಹೇಳಬೇಕು. ಮಕ್ಕಳು ಹಾಗೇ







ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ನಂತರ ಬ್ರಷ್ ಅನ್ನು ನೀರಿನಲ್ಲಿ ಅದ್ದಿ ಅದರ ಕೂದಲನ್ನು ಇಟ್ಟಿರುವ ಚಿತ್ರದ ಅಂಚಿನಲ್ಲಿ ಕೂದಲುಗಳನ್ನು ಮೀಟಲು ಹೇಳುವುದು. ಬಣ್ಣ ಚಿತ್ರದ ಸುತ್ತಲೂ ಬೀಳುವುದು. ನಂತರ ಡ್ರಾಯಿಂಗ್ ಕಾಗದದ ಮೇಲೆ ಇಟ್ಟ ಚಿತ್ರ ತೆಗೆಯಲು ಹೇಳಿದಾಗ ಸುಂದರವಾದ ಅದೇ ಚಿತ್ರ ಮೂಡಿರುತ್ತದೆ.

ಸೂಚನೆ : ಪೇಪರ್ ಮೇಲೆ ಚಿತ್ರದ ಸುತ್ತಮುತ್ತಲೂ ಹನಿಗಳು ಬೀಳುವಂತೆ ನೋಡಿಕೊಳ್ಳಿ.

4. ಎಲೆಗಳಲ್ಲಿ ಆಕೃತಿ ರಚನೆ (ಲೀಫ್ ಕೊಲ್ಯಾಜ್)

ಉದ್ದೇಶ : 1. ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಕಲ್ಪನಾ ಶಕ್ತಿ ಬೆಳೆಸುವುದು.
2. ಸ್ಥಳೀಯ ಲಭ್ಯ ಸಂಪನ್ಮೂಲದ ಬಳಕೆ

ಸ್ಥಳ : ಹೊರಾಂಗಣ/ಒಳಾಂಗಣ

ಸಾಮಗ್ರಿ : ಡ್ರಾಯಿಂಗ್ ಕಾಗದ, ಅಂಟು ಅಥವಾ ಫೆವಿಕಾಲ್, ಎಲೆ, ಹುಲ್ಲಿನ ಎಸಳುಗಳು, ಪುಕ್ಕ ಇತ್ಯಾದಿ.

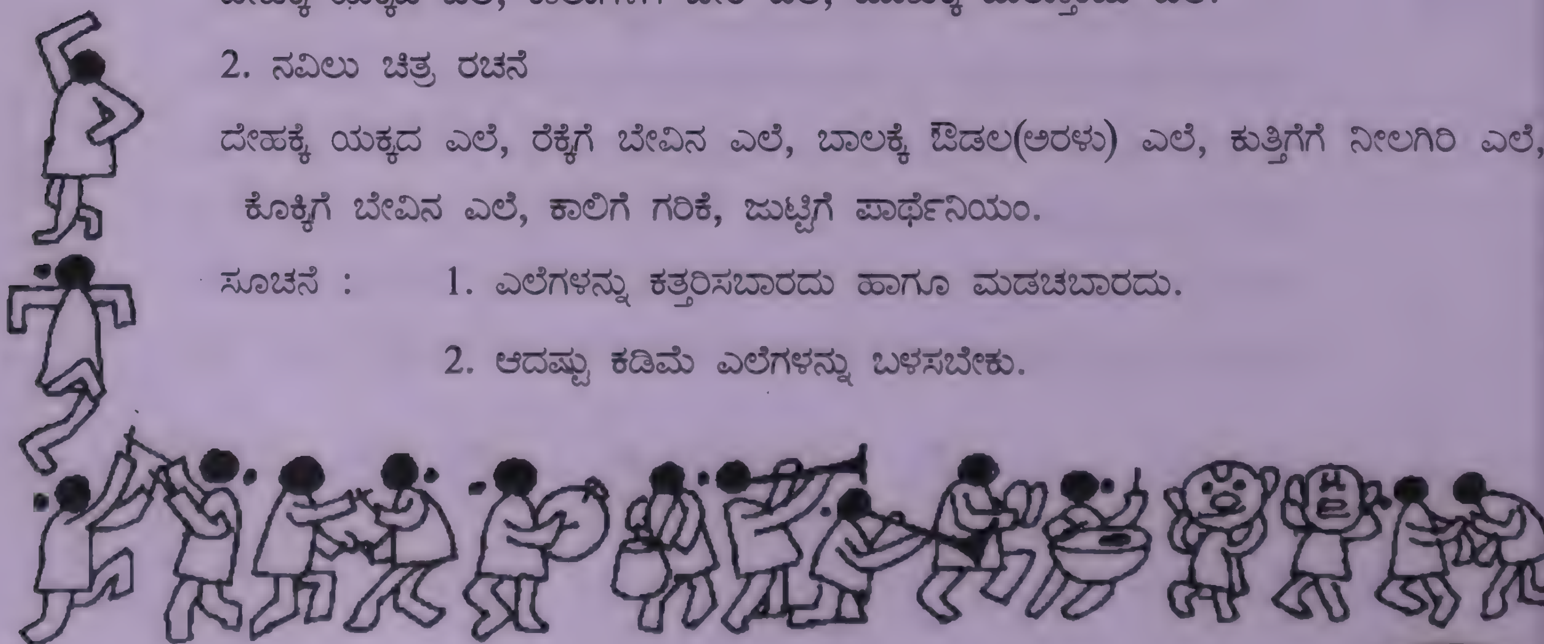
ವಿಧಾನ : ಡ್ರಾಯಿಂಗ್ ಹಾಳೆಯ ಮೇಲೆ ತಮಗಿಷ್ಟ ಬಂದ ಪ್ರಾಣಿ, ಪಕ್ಷಿಗಳ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು, ಎಲೆ, ಹುಲ್ಲಿನ ಎಸಳು ಅಂಟಿಸಿ ರಚಿಸುವುದು.

ನಿರ್ವಹಣೆ : ಮಕ್ಕಳನ್ನು 5 ರಂತೆ ಗುಂಪು ಮಾಡುವುದು. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಗುಂಪೂ ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಕೂಡಲು ಹೇಳಬೇಕು. ನಿರ್ವಾಹಕ ಪ್ರತಿ ಗುಂಪಿಗೂ ಒಂದೊಂದು ಡ್ರಾಯಿಂಗ್ ಕಾಗದವನ್ನು ನೀಡಬೇಕು. ಮಕ್ಕಳು ಈಗಾಗಲೇ ತಾವು ಸಂಗ್ರಹಿಸಿ ತಂದ ಎಲೆ, ಹುಲ್ಲಿನ ಎಸಳು, ಪುಕ್ಕಗಳನ್ನು ತಮಗಿಷ್ಟ ಬಂದ ಪ್ರಾಣಿ, ಪಕ್ಷಿಯ ಆಕೃತಿಯಂತೆ ಅಂಟಿಸಲು ಹೇಳಬೇಕು.

ಉದಾ : 1. ಆಮೆಯ ಚಿತ್ರ ರಚನೆ
ದೇಹಕ್ಕೆ ಯಕ್ಕದ ಎಲೆ, ಕಾಲುಗಳಿಗೆ ಬೇರೆ ಎಲೆ, ಮುಖಕ್ಕೆ ಮತ್ತೊಂದು ಎಲೆ.

2. ನವಿಲು ಚಿತ್ರ ರಚನೆ
ದೇಹಕ್ಕೆ ಯಕ್ಕದ ಎಲೆ, ರೆಕ್ಕೆಗೆ ಬೇವಿನ ಎಲೆ, ಬಾಲಕ್ಕೆ ಔಡಲ(ಅರಳು) ಎಲೆ, ಕುತ್ತಿಗೆಗೆ ನೀಲಗಿರಿ ಎಲೆ, ಕೊಕ್ಕಿಗೆ ಬೇವಿನ ಎಲೆ, ಕಾಲಿಗೆ ಗರಿಕೆ, ಜುಟ್ಟಿಗೆ ಪಾರ್ಥೆನಿಯಂ.

ಸೂಚನೆ : 1. ಎಲೆಗಳನ್ನು ಕತ್ತರಿಸಬಾರದು ಹಾಗೂ ಮಡಚಬಾರದು.
2. ಆದಷ್ಟು ಕಡಿಮೆ ಎಲೆಗಳನ್ನು ಬಳಸಬೇಕು.



5. ದಾರದಿಂದ ಚಿತ್ರ ಬಿಡಿಸುವುದು.



ಉದ್ದೇಶ : 1. ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಕಲ್ಪನಾ ಶಕ್ತಿ ಬೆಳೆಸುವುದು.

2. ವಸ್ತುಗಳ ಬಳಕೆಯಲ್ಲಿ ವೈವಿಧ್ಯತೆಗೆ ಪ್ರೇರಣೆ

ಸ್ಥಳ : ಹೊರಾಂಗಣ/ಒಳಾಂಗಣ

ಸಾಮಗ್ರಿ : ವಿವಿಧ ಬಣ್ಣದ ಇಂಕ್, ಬಿಳಿ ಕಾಗದ, ದಾರ, ಸಣ್ಣ ತಟ್ಟೆ ಅಥವಾ ಪ್ಲೇಟುಗಳು.

ವಿಧಾನ : ಮಡಿಚಿದ ಬಿಳಿ ಹಾಳೆಯ ಮಧ್ಯೆ ಬಣ್ಣದಲ್ಲಿ ಅದ್ದಿದ ದಾರವನ್ನಿಟ್ಟು ಎಳೆದು ಚಿತ್ರವಿಚಿತ್ರ ರಚನೆ ಮೂಡಿಸುವುದು.

ನಿರ್ವಹಣೆ : ಮಕ್ಕಳನ್ನು 5–6 ಜನರ ಗುಂಪನ್ನಾಗಿ ಮಾಡುವುದು. ಪ್ರತಿ ಗುಂಪೂ ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಕೂಡಬೇಕು. ನಿರ್ವಾಹಕ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರಿಗೂ ಒಂದೇ ಅಳತೆಯಲ್ಲಿ ಕತ್ತರಿಸಿದ ಬಿಳಿ ಕಾಗದ, 1 ಮೀಟರ್ ಉದ್ದದ ದಾರ ಹಾಗೂ ಗುಂಪಿಗೆ ಒಂದು ಬಣ್ಣದ ಇಂಕ್ ಪ್ಲೇಟ್ ಕೊಡುವುದು. ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ದಾರವನ್ನು ಬಣ್ಣದಲ್ಲಿ ಅದ್ದಿ, ನಿಧಾನವಾಗಿ ತೆಗೆದು ಹಾಳೆಯ ಮೇಲೆ ಹಾಕಲು ಹೇಳಬೇಕು (ಆದಷ್ಟು ಬಿಡಿ ಬಿಡಿಯಾಗಿ ಹಾಕಲಿ). ಸ್ವಲ್ಪ ದಾರ ಹಾಳೆಯಿಂದ ಹೊರಭಾಗಕ್ಕೆ ಸಮನಾಗಿ ಅರ್ಧಕ್ಕೆ ಮಡಿಚಿ. ಹಾಳೆಯ ಮೇಲೆ ಎಡಗೈಯನ್ನಿಟ್ಟು ಬಲಗೈಯಿಂದ ದಾರವನ್ನು ವಕ್ರಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಆಚೆ, ಈಚೆ ತಿರುಗಿಸುತ್ತಾ ಹಾಳೆಯಿಂದ ಹೊರಗೆ ಎಳೆಯಲು ಹೇಳಬೇಕು. ಕಾಗದ ಬಿಡಿಸಿ ನೋಡಿದಾಗ ಚಿತ್ರ ಮೂಡುತ್ತದೆ.

ಸೂಚನೆ : ಮಕ್ಕಳು ತಮ್ಮ ತಮ್ಮ ಚಿತ್ರಗಳ ಬಗ್ಗೆ ವಿವರಣೆ ನೀಡಲು ನಿರ್ವಾಹಕ ಹೇಳಬೇಕು.

6. ಬಟ್ಟೆಯಲ್ಲಿ ಬಣ್ಣದ ಚಿತ್ರ.

ಉದ್ದೇಶ : 1. ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಕಲ್ಪನಾ ಶಕ್ತಿಯನ್ನು ಬೆಳೆಸುವುದು.

2. ತಾವೇ ಸಿದ್ಧಪಡಿಸಿ ಉಪಯೋಗಿಸುವುದು.

ಸ್ಥಳ : ಹೊರಾಂಗಣ/ಒಳಾಂಗಣ



ಸಾಮಗ್ರಿಗಳು : ಬಟ್ಟೆ, ಜಲ ಅಥವಾ ತೈಲ ವರ್ಣಗಳು, ಮುದ್ರಿಸಲು ವಿವಿಧ ವಸ್ತುಗಳು (ತರಕಾರಿ, ಎಲೆ).

ವಿಧಾನ : ಬಟ್ಟೆಯ ಮೇಲೆ ತಮಗಿಷ್ಟವಾದ ವಸ್ತುವಿನಿಂದ ಬಣ್ಣದಲ್ಲಿ ಅದ್ದಿ ಮುದ್ರಿಸುವುದು.





ನಿರ್ವಹಣೆ : 4-5 ಮಕ್ಕಳ ಒಂದೊಂದು ಗುಂಪು ಮಾಡುವುದು. ಪ್ರತಿ ಗುಂಪು ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಕೂಡಲು ಹೇಳಬೇಕು. ಪ್ರತಿ ಗುಂಪಿಗೂ ಒಂದು ಮೀಟರ್ ಅಳತೆಯ ಬಿಳಿ ಬಟ್ಟೆ ಕೊಡುವುದು ಹಾಗೂ 3-4 ಬಣ್ಣದ ತೈಲ ಅಥವಾ ಜಲವರ್ಣ ಕೊಡುವುದು. ಕತ್ತರಿಸಿದ ಬೆಂಡೇಕಾಯಿ ತುಂಡು, ಆಲೂಗೆಡ್ಡೆ, ಈರುಳ್ಳಿ, ಎಲೆ ಕೊಡುವುದು. ಮಕ್ಕಳು ತಮಗಿಷ್ಟ ಬಂದ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಬಣ್ಣದಲ್ಲಿ ಅದ್ದಿದ ತರಕಾರಿ/ಎಲೆಯಿಂದ ಮುದ್ರಿಸಲು ಹೇಳಬೇಕು. ಹೀಗೆ ವಿವಿಧ ಮುದ್ರೆಗಳನ್ನು ಧರಿಸಿದ ಬಟ್ಟೆ ಒಂದು ಆಕರ್ಷಕ ಕಲಾ ವಸ್ತುವಾಗಿ ಕಾಣುತ್ತದೆ.

ಸೂಚನೆ : 1. ನಿರ್ವಾಹಕರು ಅವಶ್ಯವೆನಿಸಿದಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಸಹಾಯ ಮಾಡುವುದು.

2. ಅಚ್ಚು ರಚನೆಗಾಗಿ ಮರದ ತುಂಡು, ರಬ್ಬರ್, ಕ್ರೆಯಾನ್ ಪೆನ್ಸಿಲ್ ಮುಂತಾದವುಗಳನ್ನು ಬಳಸಲು ಹೇಳುವುದು.

3. ಚಿಣ್ಣರ ಮೇಳದ ಬ್ಯಾನರ್, ಟೇಬಲ್ ಕ್ಲಾಥ್‌ಗಳನ್ನೂ ಇದರಿಂದ ತಯಾರಿಸುವ ಬಗ್ಗೆ ಹೇಳುವುದು.

7. ಸ್ಥಳೀಯ ಲಭ್ಯ ಸಂಪನ್ಮೂಲ ಬಳಸಿ ಚಿತ್ರ ರಚನೆ

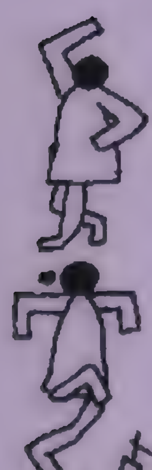
ಉದ್ದೇಶ : 1. ಮಕ್ಕಳ ಕಲ್ಪನಾ ಶಕ್ತಿ ಬೆಳೆಸುವುದು.

2. ಸ್ಥಳೀಯ ಲಭ್ಯ ಸಂಪನ್ಮೂಲದ ವಿವಿಧ ಬಳಕೆ.

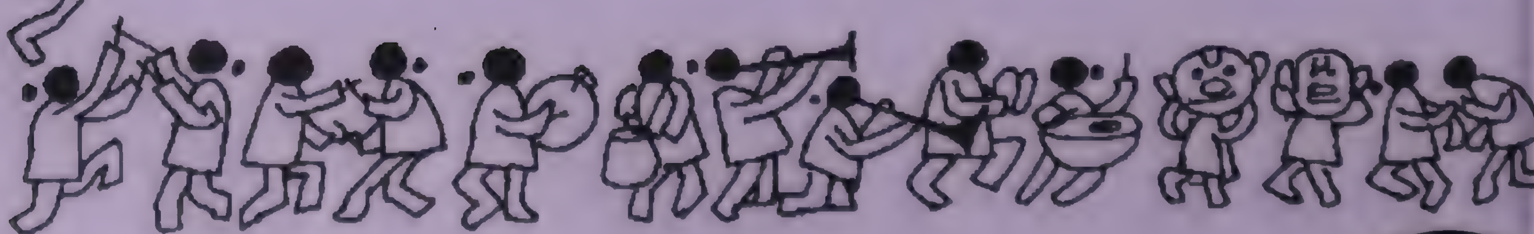
ಸ್ಥಳ : ಒಳಾಂಗಣ/ಹೊರಾಂಗಣ

ಸಾಮಗ್ರಿ : ಧಾನ್ಯಗಳು, ಎಲೆ, ಮರಳು, ಬಳೆ ಚೂರು, ಫೆವಿಕಾಲ್, ಡ್ರಾಯಿಂಗ್ ಶೀಟ್

ವಿಧಾನ : ಧಾನ್ಯ, ಎಲೆ, ಬಳೆಚೂರು ಮುಂತಾದವುಗಳನ್ನು ಫೆಲಿಕಾಲ್‌ನಿಂದ ಡ್ರಾಯಿಂಗ್ ಶೀಟ್ ಮೇಲೆ ಅಂಟಿಸಿ ತಮಗಿಷ್ಟ ಬಂದ ಚಿತ್ರ ರಚಿಸುವುದು.



ನಿರ್ವಹಣೆ : ಎಲ್ಲಾ ಮಕ್ಕಳಿಗೂ ಡ್ರಾಯಿಂಗ್ ಶೀಟ್ ಕೊಡುವುದು. 4-5 ಮಕ್ಕಳ ಗುಂಪಿಗೆ ಫೆವಿಕಾಲ್ ಕೊಡುವುದು. ಧಾನ್ಯಗಳು, ಬಳೆ ಚೂರು, ಬಣ್ಣದ ಪೇಪರ್ ಚೂರು, ಎಲೆ, ಮರಳು ಮುಂತಾದವುಗಳನ್ನು ಫೆವಿಕಾಲ್ ಬಳಸಿ ಡ್ರಾಯಿಂಗ್ ಶೀಟ್ ಮೇಲೆ ಅಂಟಿಸುತ್ತಾ ತಮಗಿಷ್ಟವಾದ ಚಿತ್ರ ರಚಿಸಲು ಹೇಳುವುದು. ಮಕ್ಕಳು ರಚಿಸಿದ ಚಿತ್ರಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಸಾಧ್ಯವಾದರೆ ಅವರೇ ವಿವರಣೆ ನೀಡುವಂತೆ ಪ್ರೇರೇಪಿಸುವುದು.



8. ತಮಗಿಷ್ಟವಾದ ಚಿತ್ರ ಬರೆಯುವುದು.



ಉದ್ದೇಶ : 1. ಮಕ್ಕಳ ಕಲ್ಪನಾ ಶಕ್ತಿ ಬೆಳೆಸುವುದು.

2. ಬರವಣಿಗೆ

3. ಚಿತ್ರಕಲೆ

ಸ್ಥಳ : ಹೊರಾಂಗಣ/ಒಳಾಂಗಣ

ಸಾಮಗ್ರಿಗಳು: ಡ್ರಾಯಿಂಗ್ ಶೀಟ್, ರಬ್ಬರ್, ಕ್ರೆಯಾನ್ ಪೆನ್ಸಿಲ್.

ವಿಧಾನ : ಡ್ರಾಯಿಂಗ್ ಶೀಟ್ ಮೇಲೆ ಕ್ರೆಯಾನ್ ಪೆನ್ಸಿಲ್‌ನಿಂದ ಚಿತ್ರ ಬರೆಯುವುದು.

ನಿರ್ವಹಣೆ : ಒಂದೇ ಅಳತೆಯಲ್ಲಿ ಕತ್ತರಿಸಿದ ಡ್ರಾಯಿಂಗ್ ಶೀಟನ್ನು ಎಲ್ಲಾ ಮಕ್ಕಳಿಗೂ ಕೊಡುವುದು. ಜೊತೆಗೆ ಒಂದೊಂದು ಬಾಕ್ಸ್ ಪೆನ್ಸಿಲ್ ಕೊಡುವುದು. ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ತಮಗಿಷ್ಟವಾದ ಚಿತ್ರ ರಚಿಸಲು ಹೇಳುವುದು. ಚಿತ್ರದ ಗೆರೆ/ಭಾಗವನ್ನು ತಪ್ಪು/ಬೇಡ ಅನ್ನಿಸಿದಾಗ ರಬ್ಬರ್‌ದಿಂದ ಹೇಗೆ ಅಳಿಸಬೇಕು ಎಂಬುದನ್ನು ನಿರ್ವಾಹಕರು ತಿಳಿಸುವುದು.

9. ಕೇಳಿದ ಘಟನೆಗೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಚಿತ್ರ ಬಿಡಿಸುವುದು.

ಉದ್ದೇಶ : 1. ಕೇಳಿದ ಘಟನೆಗೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಚಿತ್ರ ಕಲ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು.

2. ಕಲ್ಪಿಸಿದ ಚಿತ್ರವನ್ನು ರಚಿಸುವುದು.

3. ಚಿತ್ರ ರಚನಾ ವಿಧಾನ ಪರಿಚಯಿಸುವುದು.

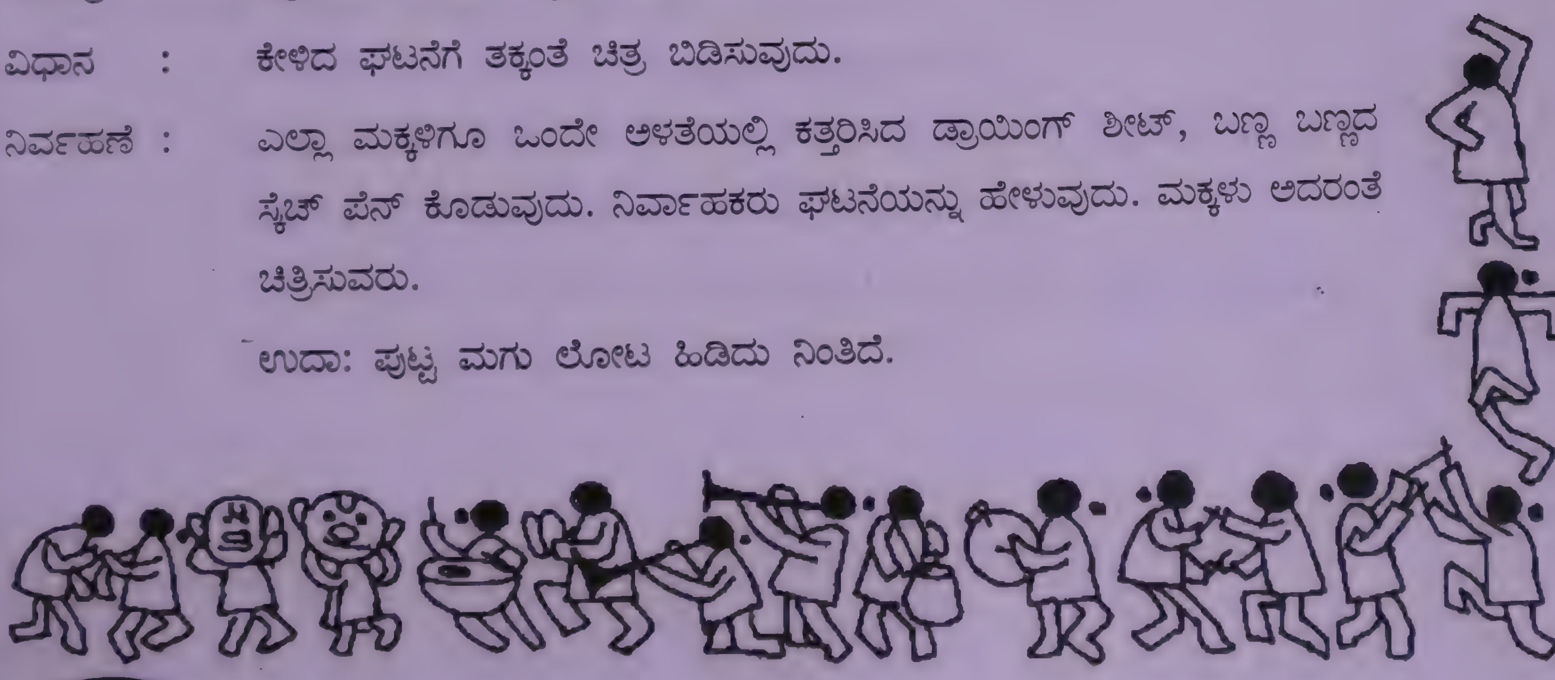
ಸ್ಥಳ : ಒಳಾಂಗಣ/ಹೊರಾಂಗಣ

ಸಾಮಗ್ರಿ : ಡ್ರಾಯಿಂಗ್ ಶೀಟ್, ಸ್ಕೆಚ್ ಪೆನ್ಸ್.

ವಿಧಾನ : ಕೇಳಿದ ಘಟನೆಗೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಚಿತ್ರ ಬಿಡಿಸುವುದು.

ನಿರ್ವಹಣೆ : ಎಲ್ಲಾ ಮಕ್ಕಳಿಗೂ ಒಂದೇ ಅಳತೆಯಲ್ಲಿ ಕತ್ತರಿಸಿದ ಡ್ರಾಯಿಂಗ್ ಶೀಟ್, ಬಣ್ಣ ಬಣ್ಣದ ಸ್ಕೆಚ್ ಪೆನ್ ಕೊಡುವುದು. ನಿರ್ವಾಹಕರು ಘಟನೆಯನ್ನು ಹೇಳುವುದು. ಮಕ್ಕಳು ಅದರಂತೆ ಚಿತ್ರಿಸುವರು.

ಉದಾ: ಪುಟ್ಟ ಮಗು ಲೋಟ ಹಿಡಿದು ನಿಂತಿದೆ.





ಮರಕ್ಕೆ ಹುಡುಗಿ ಕಲ್ಲು ಎಸೆಯುವುದು.

ರಾಜು ಮಳೆಯಲ್ಲಿ ಛತ್ರಿ ಹಿಡಿದು ಬರುವುದು.

ಕೊರಳಲ್ಲಿ ಗಂಟೆ ಕಟ್ಟಿದ ಆನೆ ಬರುತ್ತಿದೆ.

ಗಿಳಿ ಸೀಬೆ ಹಣ್ಣನ್ನು ತಿನ್ನುತ್ತಿದೆ.

10. ಉಬ್ಬು ಚಿತ್ರ

ಉದ್ದೇಶ : 1. ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಕಲ್ಪನಾ ಶಕ್ತಿ ಬೆಳೆಸುವುದು.

2. ಚಿತ್ರರಚನಾ ಕೌಶಲ.

3. ಬರವಣಿಗೆಯ ಪೂರ್ವ ಸಿದ್ಧತೆಗಾಗಿ

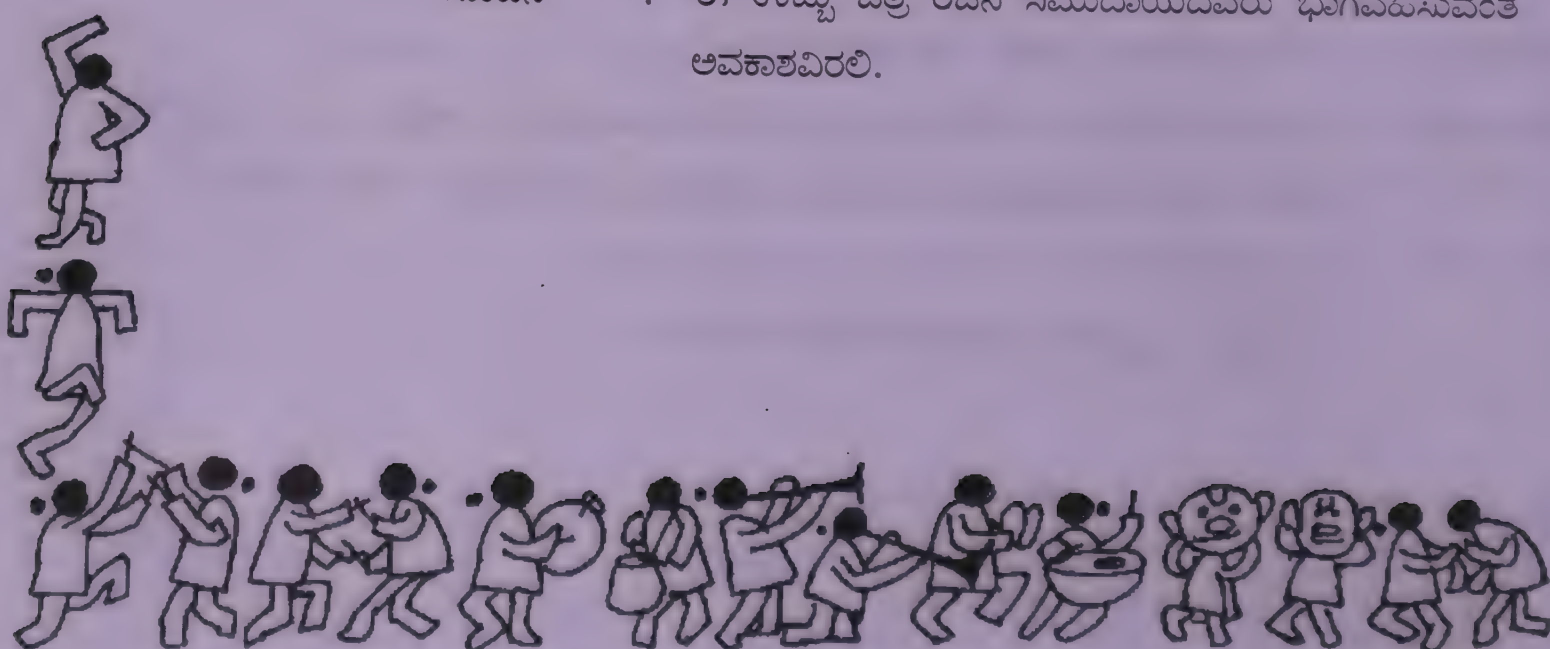
ಸ್ಥಳ : ಹೊರಾಂಗಣ

ಸಾಮಗ್ರಿ : ಕಡ್ಡಿಗಳು, ಬಣ್ಣದ ಪುಡಿ, ಬಳೆಚೂರು, ಕಲ್ಲುಗಳು.

ವಿಧಾನ : ನೆಲ ಕೊರೆದು ಉಬ್ಬು ಚಿತ್ರ ರಚಿಸಿ, ಅವುಗಳನ್ನು ಬಣ್ಣದ ಪುಡಿ, ಕಲ್ಲುಗಳು, ಹೂ, ಎಲೆ, ಬಳೆಚೂರುಗಳಿಂದ ಅಲಂಕರಿಸುವುದು.

ನಿರ್ವಹಣೆ : ಪ್ರತಿ ಮಗುವಿಗೂ ಸೂಕ್ತ ಸ್ಥಳಾವಕಾಶ ಒದಗಿಸುವುದು. ಕಡ್ಡಿ, ಚೂಪಾದ ಕಲ್ಲು, ಮಡಿಕೆಯ ಚೂರಿನಿಂದ ನೆಲ ಕೊರೆದು ತಮಗಿಷ್ಟವಾದ ಚಿತ್ರ ರಚಿಸಲು ಹೇಳುವುದು. ನಂತರ ಅದನ್ನು ಬಣ್ಣದ ಪುಡಿ, ಬಳೆ ಚೂರು, ಕಲ್ಲು, ಮರಳು, ಹೂ, ಎಲೆಗಳಿಂದ ಅಲಂಕರಿಸುವಂತೆ ತಿಳಿಸುವುದು. ತಾವು ರಚಿಸಿದ ವಿನ್ಯಾಸದ (ಆಕೃತಿ) ಬಗ್ಗೆ ವಿವರಣೆ ನೀಡಲು ತಿಳಿಸುವುದು.

ಸೂಚನೆ : ಈ ಉಬ್ಬು ಚಿತ್ರ ರಚನೆ ಸಮುದಾಯದವರು ಭಾಗವಹಿಸುವಂತೆ ಅವಕಾಶವಿರಲಿ.



11. ಜೇಡಿಮಣ್ಣಿನ ಆಕೃತಿ



ಉದ್ದೇಶ : 1. ಮಕ್ಕಳ ಕಲ್ಪನಾ ಶಕ್ತಿ ಬೆಳೆಸುವುದು.
2. ಆಕೃತಿ ರಚನೆಯ ಕೌಶಲ ಬೆಳೆಸುವುದು.

ಸಾಮಗ್ರಿ : ಹದಗೊಳಿಸಿದ ಜೇಡಿಮಣ್ಣು, ನೀರು.

ವಿಧಾನ : ಮಕ್ಕಳು ತಾವೇ ಕೈಯಿಂದ ಆಕೃತಿ ಮಾಡುವುದು.

ನಿರ್ವಹಣೆ : ನಿರ್ವಾಹಕ ಎಲ್ಲಾ ಮಕ್ಕಳಿಗೂ ಒಂದೇ ಗಾತ್ರದ ಜೇಡಿಮಣ್ಣನ್ನು ನೀಡಬೇಕು. ಮಕ್ಕಳು ಮೂರು ಮೂರು ಜನರ ಒಂದು ಗುಂಪಾಗುವಂತೆ ತಿಳಿಸಿ. ಗುಂಪಿನಲ್ಲಿ ಕುಳಿತು ತಮಗಿಷ್ಟವಾದ ಆಕೃತಿ ತಯಾರಿಸಲು ಹೇಳಬೇಕು. ಆಕೃತಿ ತಯಾರಿಸಿದ ನಂತರ ಆ ಬಗ್ಗೆ ವಿವರಣೆ ನೀಡಲು ಹೇಳಬೇಕು.

ಸೂಚನೆ : ಈ ಚಟುವಟಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಸಮುದಾಯದವರೂ ಭಾಗವಹಿಸಲು ಅವಕಾಶವಿರಲಿ.

12. ಊದಿ ಚಿತ್ರ ಬಿಡಿಸಿ.

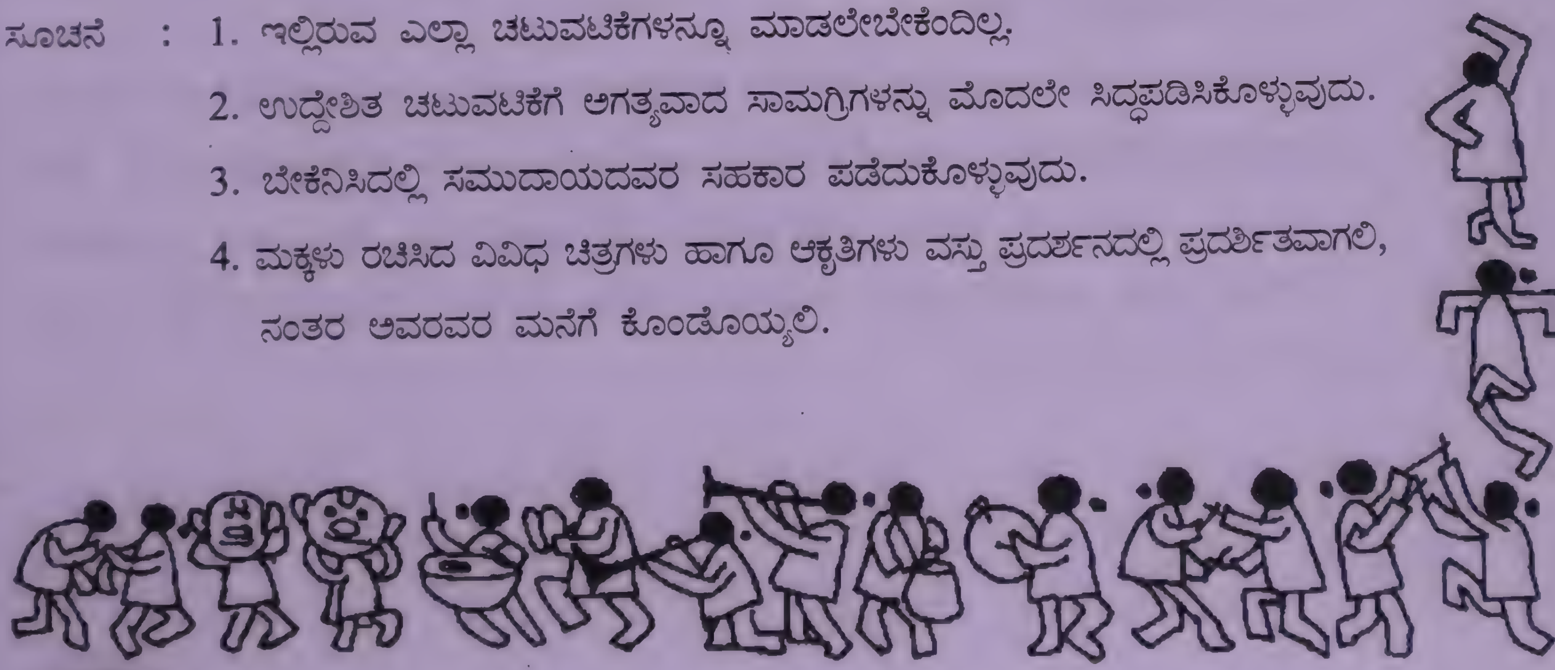
ಉದ್ದೇಶ : 1. ಕಲ್ಪನಾ ಶಕ್ತಿ ವೃದ್ಧಿಗೊಳಿಸುವುದು.
2. ಚಿತ್ರ ರಚನಾ ವಿಧಾನ ಪರಿಚಯಿಸುವುದು.

ಸಾಮಗ್ರಿ : ಸ್ಟ್ರಾ, ಜಲವರ್ಣಗಳು, ಡ್ರಾಯಿಂಗ್ ಶೀಟ್

ವಿಧಾನ : ಕಾಗದದ ಮೇಲೆ ಹಾಕಿದ ಜಲವರ್ಣದ ಕೆಲವು ಹನಿಗಳನ್ನು ಸ್ಟ್ರಾ ಮೂಲಕ ಊದಿ ಚಿತ್ರ ರಚಿಸುವುದು.

ನಿರ್ವಹಣೆ : ಎಲ್ಲಾ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ವರ್ತುಲಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುವಂತೆ ಹೇಳಿ ಡ್ರಾಯಿಂಗ್ ಶೀಟ್ ಹಾಗೂ ಸ್ಟ್ರಾ ಕೊಡುವುದು. ನಿರ್ವಾಹಕರು ಎಲ್ಲರ ಡ್ರಾಯಿಂಗ್ ಶೀಟ್ ಮೇಲೆ ಬಣ್ಣದ ಹನಿಗಳನ್ನು ಹಾಕಿ ಅದನ್ನು ಸ್ಟ್ರಾದಿಂದ ಊದಲು ತಿಳಿಸುವುದು. ಊದಿದಾಗ ವಿವಿಧ ಆಕೃತಿ ಆಗುತ್ತದೆ. ಅದನ್ನು ವಿವರಿಸಲು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ತಿಳಿಸುವುದು.

ಸೂಚನೆ : 1. ಇಲ್ಲಿರುವ ಎಲ್ಲಾ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನೂ ಮಾಡಲೇಬೇಕೆಂದಿಲ್ಲ.
2. ಉದ್ದೇಶಿತ ಚಟುವಟಿಕೆಗೆ ಅಗತ್ಯವಾದ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳನ್ನು ಮೊದಲೇ ಸಿದ್ಧಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು.
3. ಬೇಕೆನಿಸಿದಲ್ಲಿ ಸಮುದಾಯದವರ ಸಹಕಾರ ಪಡೆದುಕೊಳ್ಳುವುದು.
4. ಮಕ್ಕಳು ರಚಿಸಿದ ವಿವಿಧ ಚಿತ್ರಗಳು ಹಾಗೂ ಆಕೃತಿಗಳು ವಸ್ತು ಪ್ರದರ್ಶನದಲ್ಲಿ ಪ್ರದರ್ಶಿತವಾಗಲಿ, ನಂತರ ಅವರವರ ಮನೆಗೆ ಕೊಂಡೊಯ್ಯಲಿ.





III ಮಾಡಿ ನೋಡು

1. ಕೆಲಿಡಿಯೋ ಸ್ಕೋಪ್

ಉದ್ದೇಶ : ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ವಿಜ್ಞಾನ ಪ್ರಯೋಗಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಆಸಕ್ತಿ ಮೂಡಿಸುವುದು. ಮೇಳದಲ್ಲಿ ಕುತೂಹಲದೊಂದಿಗೆ ಸಂತಸವನ್ನುಂಟು ಮಾಡುವುದು.

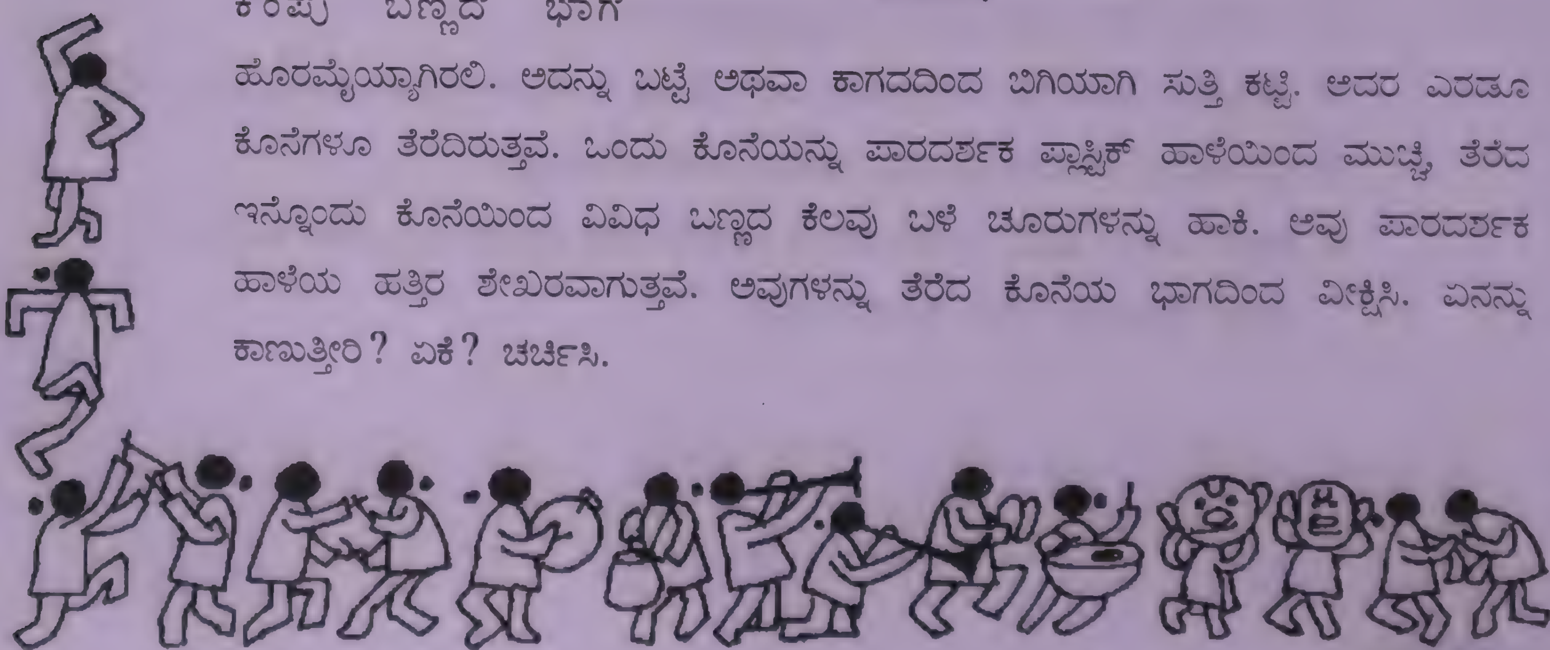
ವಿಧಾನ : ಆಟಿಕೆ ತಯಾರಿಕೆ/ವೀಕ್ಷಣೆ

ಸ್ಥಳ : ಒಳಾಂಗಣ/ಹೊರಾಂಗಣ

ಸಾಮಗ್ರಿ : ಒಂದೂವರೆಯಿಂದ 2 ಅಂಗುಲ ಅಗಲ ಮತ್ತು 5 ಅಂಗುಲ ಉದ್ದವಿರುವ ಆಯತಾಕಾರದ ಮೂರು ಗಾಜು ಅಥವಾ ಕನ್ನಡಿ ಚೂರುಗಳು, ಕಪ್ಪು ಬಟ್ಟೆ ಅಥವಾ ಕಾಗದ, ದಾರ, ಪಾರದರ್ಶಕ ಪ್ಲಾಸ್ಟಿಕ್ ಹಾಳೆ.



ನಿರ್ವಹಣೆ : ನಿರ್ವಾಹಕರು ಮೇಲಿನ ಅಳತೆಯ ಮೂರು ಗಾಜಿನ ಚೂರು ಅಥವಾ ಕನ್ನಡಿ ಚೂರುಗಳನ್ನು ತಂದು ಅವುಗಳನ್ನು ತ್ರಿಭುಜ ಪಟ್ಟಕಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಜೋಡಿಸಿ. ಕನ್ನಡಿಯಾಗಿದ್ದರೆ ಪಾದರಸ ಹಚ್ಚಿದ ಕೆಂಪು ಬಣ್ಣದ ಭಾಗ ಹೊರಮೈಯ್ಯಾಗಿರಲಿ. ಅದನ್ನು ಬಟ್ಟೆ ಅಥವಾ ಕಾಗದದಿಂದ ಬಿಗಿಯಾಗಿ ಸುತ್ತಿ ಕಟ್ಟಿ. ಅದರ ಎರಡೂ ಕೊನೆಗಳೂ ತೆರೆದಿರುತ್ತವೆ. ಒಂದು ಕೊನೆಯನ್ನು ಪಾರದರ್ಶಕ ಪ್ಲಾಸ್ಟಿಕ್ ಹಾಳೆಯಿಂದ ಮುಚ್ಚಿ, ತೆರೆದ ಇನ್ನೊಂದು ಕೊನೆಯಿಂದ ವಿವಿಧ ಬಣ್ಣದ ಕೆಲವು ಬಳೆ ಚೂರುಗಳನ್ನು ಹಾಕಿ. ಅವು ಪಾರದರ್ಶಕ ಹಾಳೆಯ ಹತ್ತಿರ ಶೇಖರವಾಗುತ್ತವೆ. ಅವುಗಳನ್ನು ತೆರೆದ ಕೊನೆಯ ಭಾಗದಿಂದ ವೀಕ್ಷಿಸಿ. ಏನನ್ನು ಕಾಣುತ್ತೀರಿ? ಏಕೆ? ಚರ್ಚಿಸಿ.



ಸೂಚನೆ : 1. ಬಳೆಯ ಚೂರಿನ ಬದಲಿಗೆ ಸಣ್ಣ ಸಣ್ಣ ಹೂವಿನ ದಳಗಳು, ಕಡ್ಡಿಗಳನ್ನೂ ಬಳಸಬಹುದು.

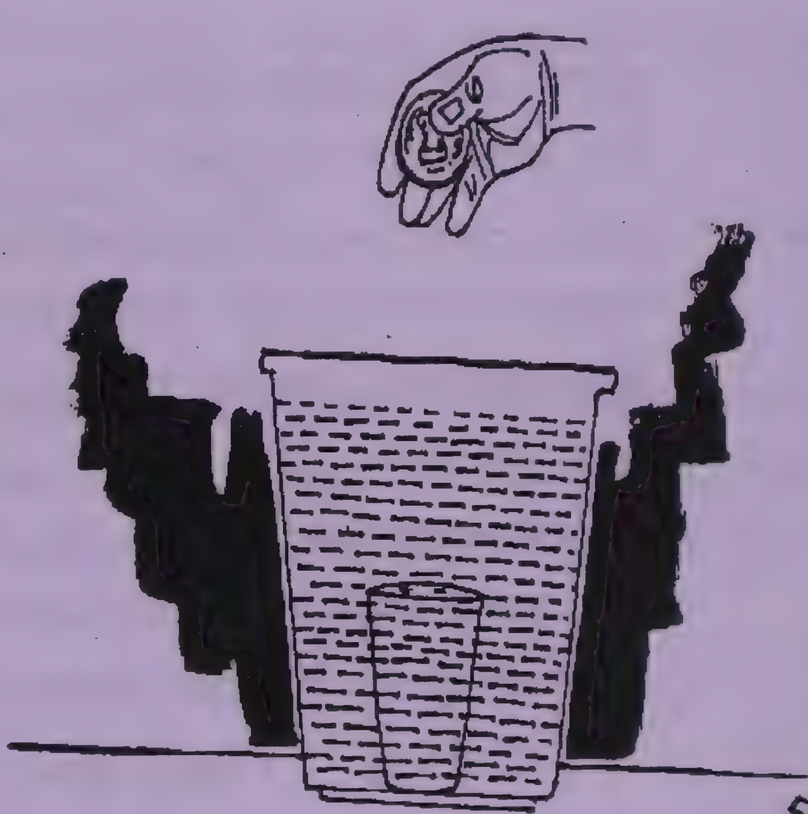


2. ಸಾಧ್ಯವಿದ್ದಲ್ಲಿ ತೆರೆದ ಭಾಗಕ್ಕೆ ಒಂದು ಪಾರದರ್ಶಕ ಹಾಳೆಯಿರುವ ಮುಚ್ಚಳ ತಯಾರಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು.

3. 20 ಮಕ್ಕಳಿರುವ ಒಂದು ಗುಂಪಿಗೆ 4 ಕೆಲಿಡಿಯೋ ಸ್ಕೋಪ್ ಬೇಕು. 4 ಮಕ್ಕಳ ಗುಂಪಿನಿಂದ ಒಂದು ಕೆಲಿಡಿಯೋ ಸ್ಕೋಪ್ ತಯಾರಿಸಬಹುದು.

2. ಮಾಯಾ ಲೋಟ

ಉದ್ದೇಶ : ವಿಜ್ಞಾನದ ಬಗ್ಗೆ ಆಸಕ್ತಿ ಮೂಡಿಸುವುದು.



ಸ್ಥಳ : ಒಳಾಂಗಣ/ಹೊರಾಂಗಣ

ವಿಧಾನ : ಪ್ರಯೋಗ

ಸಾಮಗ್ರಿ : ಬಕೆಟ್, ನೀರು, ಲೋಟ, ನಾಣ್ಯಗಳು

ನಿರ್ವಹಣೆ : ಒಂದು ಬಕೆಟ್ ತುಂಬಾ ನೀರನ್ನು ತುಂಬಿ, ಅದರ ತಳದ ಮಧ್ಯಭಾಗದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಗಾಜಿನ ಲೋಟವನ್ನಿಡಿ. ಒಂದು ರೂಪಾಯಿ ನಾಣ್ಯವನ್ನು ಗಾಜಿನ ಲೋಟದೊಳಗೆ ಬಕೆಟ್‌ನ ಮೇಲ್ಭಾಗದಿಂದ ನೀರನ್ನು ಮುಟ್ಟದಂತೆ ಹಾಕಬೇಕು. ಸಾಧ್ಯವೇ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ.

ಸೂಚನೆ : ನಾಣ್ಯವನ್ನು ನಿರ್ವಾಹಕರೇ ಕೊಡಬೇಕು ಅಥವಾ ಮಕ್ಕಳೇ ಹಾಕಬಹುದು. ಮಕ್ಕಳು ಹಾಕಿದಾಗ ಅವರ ನಾಣ್ಯವನ್ನು ಅವರಿಗೆ ಹಿಂತಿರುಗಿಸಬೇಕು.



ತಿಳಿದಿರಬೇಕಾದ

ಅಂಶ : ಬೆಳಕು ವಿವಿಧ ಸಾಂದ್ರತೆಗಳಿರುವ ಒಂದು ಪಾರದರ್ಶಕ ಮಾಧ್ಯಮದಿಂದ ಮತ್ತೊಂದು ಮಾಧ್ಯಮಕ್ಕೆ ಪ್ರವೇಶಿಸಿದಾಗ ತನ್ನ ದಿಕ್ಕನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸುತ್ತೆ. ಇದು ಬೆಳಕಿನ ವಕ್ರೀಭವನದ ಗುಣ. ಈ ಕಾರಣದಿಂದಲೇ ನಾಣ್ಯವನ್ನು ಲೋಟದಲ್ಲಿ ಹಾಕಲು ಅನೇಕ ಸಲ ಪ್ರಯತ್ನಿಸಬೇಕಾಗುವುದು. ಇದೇ ಕಾರಣದಿಂದ ನೀರಿನಲ್ಲಿದ್ದ ಕೋಲು ಮುರಿದಂತೆ ಕಾಣುವುದು ಮತ್ತು ಹರಿಯುವ ಕಾಲುವೆಯಲ್ಲಿ ತಳ ಮೇಲಕ್ಕೆ ಬಂದಂತೆ ಕಾಣುವುದು.

ಇತರ ಕಾರಣಗಳೇನಿರಬಹುದೆಂಬುದನ್ನು ಚರ್ಚಿಸಿ.

3. ರೇಖಾ ನಕ್ಷೆ ತಯಾರಿಕೆ

ಉದ್ದೇಶ : ನಕ್ಷೆ ರಚನೆ ಮತ್ತು ಓದುವುದರ ಪರಿಚಯ.

ವಿಧಾನ : ಬ್ರೌನ್ ಪೇಪರ್, ಸ್ಕೆಚ್ ಪೆನ್/ಮಾರ್ಕರ್

ನಿರ್ವಹಣೆ : ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಶಾಲೆಯ ಆಟದ ಮೈದಾನಕ್ಕೆ ಕರೆದುಕೊಂಡು ಹೋಗಿ ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಒಂದು ಬ್ರೌನ್ ಪೇಪರನ್ನು ಹಾಸಿ ಅದರಲ್ಲಿ ಕಟ್ಟಡದ ರೇಖಾ ನಕ್ಷೆಯನ್ನು ಬಿಡಿಸಲು ತಿಳಿಸುವುದು.

ನಕ್ಷೆ ತಯಾರಿಸಬೇಕಾದ ಪ್ರದರ್ಶನದ ಪರಿಧಿಯನ್ನು ಗುರುತಿಸುವ ರೇಖೆಯನ್ನು ನಿರ್ವಾಹಕರು ಮಕ್ಕಳ ಸಹಾಯದಿಂದ ಎಳೆಸಲಿ.

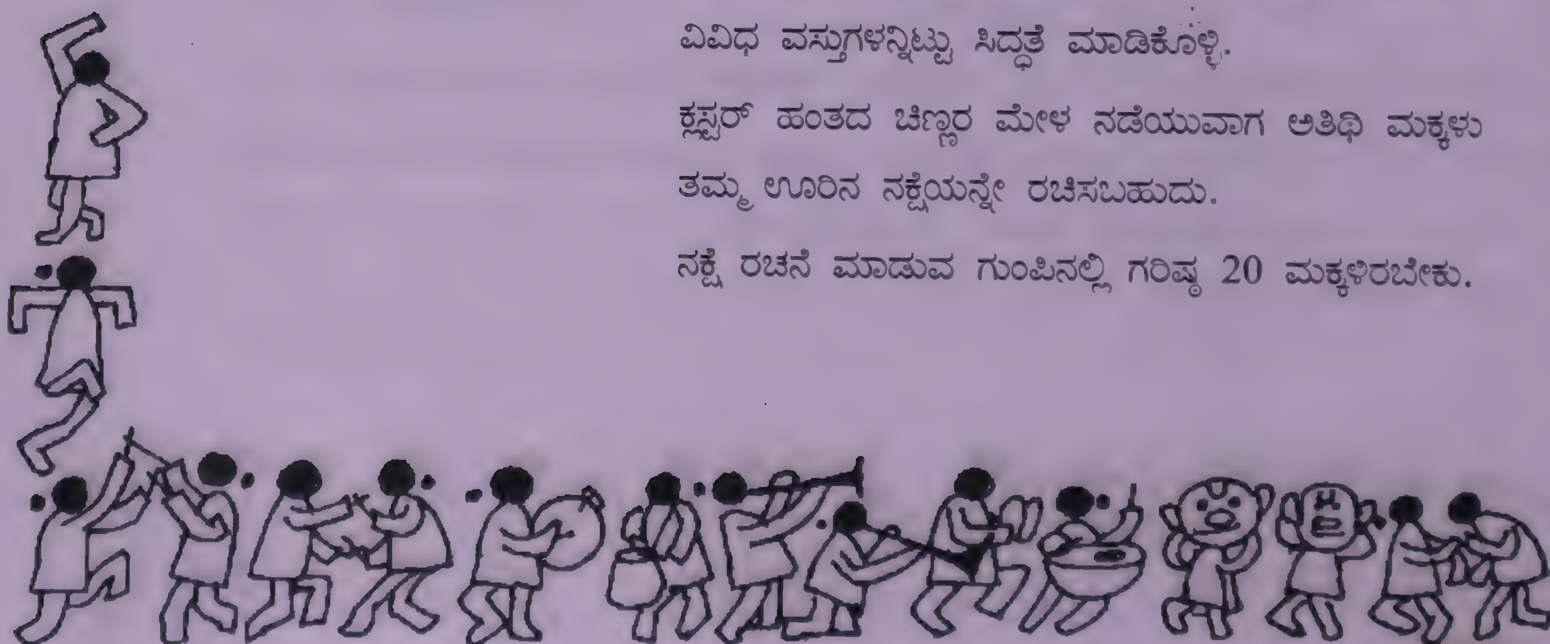
ಆವರಣದ ಒಂದೆರಡು ವಸ್ತುಗಳನ್ನು(ಉದಾ: ಮರ, ಕಲ್ಲು) ಗುರುತಿಸುವುದನ್ನು ನಿರ್ವಾಹಕರೇ ಗುರುತಿಸಿ ನಂತರ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರನ್ನಾಗಿ ಕರೆದು ವಿವಿಧ ವಸ್ತುಗಳನ್ನೂ ಗುರುತಿಸುವಂತೆ ಹೇಳಿ.

ಒಟ್ಟು ರೇಖಾ ನಕ್ಷೆ ತಯಾರಾದ ಮೇಲೆ ಮಕ್ಕಳಿಂದ ನಕ್ಷೆಯನ್ನು ಓದಿಸಬೇಕು.

ಸೂಚನೆ : ಕೆಲವು ಸ್ಥಳಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸಲು ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಕೂರಿಸಿ ಅಥವಾ ವಿವಿಧ ವಸ್ತುಗಳನ್ನಿಟ್ಟು ಸಿದ್ಧತೆ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಿ.

ಕ್ಲಸ್ಟರ್ ಹಂತದ ಚಿಣ್ಣರ ಮೇಳ ನಡೆಯುವಾಗ ಅತಿಥಿ ಮಕ್ಕಳು ತಮ್ಮ ಊರಿನ ನಕ್ಷೆಯನ್ನೇ ರಚಿಸಬಹುದು.

ನಕ್ಷೆ ರಚನೆ ಮಾಡುವ ಗುಂಪಿನಲ್ಲಿ ಗರಿಷ್ಠ 20 ಮಕ್ಕಳಿರಬೇಕು.



4. ನೀರನ್ನು ಮುಟ್ಟದೇ ನಾಣ್ಯವನ್ನು ಹೊರತೆಗೆಯುವುದು.



ಉದ್ದೇಶ : 1. ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಕಲಿಕೆಯ ಬಗ್ಗೆ ಆಸಕ್ತಿ, ಕುತೂಹಲ ಮೂಡಿಸುವುದು.

2. ಸರಳ ಪ್ರಯೋಗಗಳನ್ನು ಮಾಡಲು ಪ್ರೇರೇಪಿಸುವುದು.

ಸ್ಥಳ : ಹೊರಾಂಗಣ/ಒಳಾಂಗಣ

ವಿಧಾನ : ಪ್ರಯೋಗ

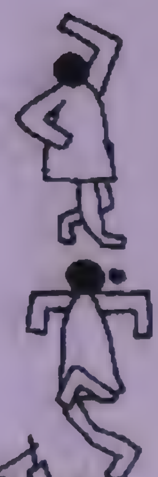
ಸಾಮಗ್ರಿ : ತಟ್ಟೆ, ನೀರು, ನಾಣ್ಯ, ಲೋಟ, ಮೇಣದ ಬತ್ತಿ.

ನಿರ್ವಹಣೆ : ಒಂದು ಚಿಕ್ಕ ಗಾತ್ರದ ತಟ್ಟೆಯಲ್ಲಿ ಒಂದು ನಾಣ್ಯವನ್ನು ಹಾಕಿ ಅದು ಮುಳುಗುವಷ್ಟು ಮಾತ್ರ ನೀರನ್ನು ತುಂಬಬೇಕು. ಒಂದು ಮೇಣದ ಬತ್ತಿಯನ್ನು ಹೊತ್ತಿಸಿ ಅದರ ಜ್ವಾಲೆಯನ್ನು ಬೋರಲು ಹಿಡಿದ ಲೋಟದ ಒಳಗೆ ಸ್ವಲ್ಪ ಹೊತ್ತು ಹಿಡಿಯಿರಿ. ಲೋಟವನ್ನು ತಕ್ಷಣ ತಟ್ಟೆಯಲ್ಲಿರುವ ನಾಣ್ಯದ ಪಕ್ಕದಲ್ಲಿ ಬೋರಲಾಗಿಡಿ, ಮುಂದೆ ಏನಾಗುತ್ತದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಮಕ್ಕಳು ವೀಕ್ಷಿಸಲು ತಿಳಿಸಿ. ಕಾರಣವನ್ನು ಚರ್ಚಿಸಿ.

ಸೂಚನೆ : ತಟ್ಟೆಯಲ್ಲಿ ಹಾಕುವ ನೀರಿನ ಮಟ್ಟ, ನಾಣ್ಯದ ಮಟ್ಟಕ್ಕಿರಲಿ.

ನಿರ್ವಾಹಕರು ತಿಳಿದಿರಬೇಕಾದ ಅಂಶ : ಆ ಖಾಲಿ ಲೋಟವನ್ನು ಮೇಣದ ಬತ್ತಿಯ ಮೇಲೆ ಸ್ವಲ್ಪ ಹೊತ್ತು ಬೋರಲಾಗಿ ಹಿಡಿದಾಗ ಅದರಲ್ಲಿರುವ ಗಾಳಿಯು ವಿಕಾಸ ಹೊಂದಿ ಒತ್ತಡ ಕಡಿಮೆಯಾಗುವುದು. ತಕ್ಷಣ ನೀರಿನ ತಟ್ಟೆಯಲ್ಲಿ ಬೋರಲು ಹಾಕಿದಾಗ ಗಾಳಿಯು ಕಡಿಮೆ ಒತ್ತಡವಿರುವ ಲೋಟದೊಳಗೆ ಪ್ರವೇಶಿಸುವಾಗ ನೀರನ್ನೂ ತನ್ನ ಜೊತೆ ಒಯ್ಯುವುದು.

5. ಮಾಯಾ ಬೆಲೂನ್



ಉದ್ದೇಶ : ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಸರಳ ಪ್ರಯೋಗ ಮಾಡುವ ಕೌಶಲ್ಯ ಬೆಳೆಸುವುದು., ಕುತೂಹಲ ಮೂಡಿಸುವುದು.

ವಿಧಾನ : ಸರಳ ಪ್ರಯೋಗ

ಸಾಮಗ್ರಿ : ಖಾಲಿ ವಾಟರ್ ಬಾಟಲ್, ಬೆಲೂನ್

ನಿರ್ವಹಣೆ : ಒಂದು ಖಾಲಿ ವಾಟರ್ ಬಾಟಲ್ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಿ. ಮುಚ್ಚಳವನ್ನು





ತೆಗೆದು ಹಾಕಿ. ಬೆಲೂನನ್ನು ಬಾಟಲಿನ ಒಳಗೆ ಸೇರಿಸಿ. ಅದರ ಬಾಯಿಯನ್ನು ಬಾಟಲಿನ ಬಾಯಿಗ ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ತೋರಿಸುವಂತೆ ಬಂಧಿಸಿ. ಪ್ಲಾಸ್ಟಿಕ್ ವಾಟರ್ ಬಾಟಲ್‌ನ ತಳಭಾಗದಲ್ಲಿ ಬಿಸಿ ಮಾಡಿದ ದಬ್ಬಳದಿಂದ ಚುಚ್ಚಿ ಒಂದು ರಂಧ್ರ ಮಾಡಿ.

ಬೆಲೂನನ್ನು ಊದಿ. ಅದು ಊದಿಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ಬಿಟ್ಟಾಗ ಮುದುಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ನಂತರ ಬಲೂನನ್ನು ಊದಿ ತಕ್ಷಣ ಬಾಟಲಿಗೆ ತಳದಲ್ಲಿ ಮಾಡಿದ ರಂಧ್ರವನ್ನು ಬಿಗಿಯಾಗಿ ಬೆರಳಿನಿಂದ ಮುಚ್ಚಿ ಬೆಲೂನು ಮುದುಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆಯೋ ವೀಕ್ಷಿಸಿ. ಅದು ಮುದುಡಿಕೊಳ್ಳುವುದಿಲ್ಲ. ಏಕೆ? ಚರ್ಚಿಸಿ. ರಂಧ್ರದ ಮುಖಾಂತರ ಗಾಳಿಯನ್ನು ನಿಮ್ಮ ಬಾಯಿಯಿಂದ ಹೊರಗೆಳೆದುಕೊಂಡು, ತಕ್ಷಣ ರಂಧ್ರವನ್ನು ಮುಚ್ಚಿ ಹಿಡಿಯಿರಿ. ಏನಾಗುತ್ತದೆ ವೀಕ್ಷಿಸಿ. ಏಕೆ ಚರ್ಚಿಸಿ.

ಸೂಚನೆ : ಮೇಳಕ್ಕೆ ಮುನ್ನವೇ ಬೇಕಾಗುವಷ್ಟು ನೀರಿನ ಬಾಟಲಿಗಳನ್ನು(2–3 ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಒಂದರಂತೆ) ಹಾಗೂ ಬೆಲೂನ್‌ಗಳನ್ನು ಸಂಗ್ರಹಿಸಬೇಕು.



ನಿರ್ವಾಹಕರು ತಿಳಿದಿರಬೇಕಾದ ಅಂಶ : ಗಾಳಿಯು ಹೆಚ್ಚು ಒತ್ತಡದಿಂದ ಕಡಿಮೆ ಒತ್ತಡ ಸ್ಥಳಕ್ಕೆ ನುಗ್ಗುತ್ತದೆ. ರಂಧ್ರದಿಂದ ಬಾಟಲಿಯ ಗಾಳಿಯು ಹೊರಹೋಗುವುದರಿಂದ ಗಾಳಿ ಬೆಲೂನಿನ ಒಳಗೆ ನುಗ್ಗುತ್ತದೆ. ತಕ್ಷಣ ರಂಧ್ರವನ್ನು ಮುಚ್ಚಿದಾಗ ಬಾಟಲಿಯೊಳಗಿನ ಗಾಳಿಯ ಒತ್ತಡದಲ್ಲಿ ವ್ಯತ್ಯಾಸವಿಲ್ಲದೆ ಬೆಲೂನು ಉಬ್ಬಿಯೇ ಇರುತ್ತದೆ. ರಂಧ್ರವನ್ನು ತೆರೆದಾಗ, ರಂಧ್ರದಿಂದ ಒಳಗೆ ಗಾಳಿ ನುಗ್ಗಿ ಬೆಲೂನು ಮುದುಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ.

6. ದೃಷ್ಟಿ ತೆಗೆಯುವುದು.



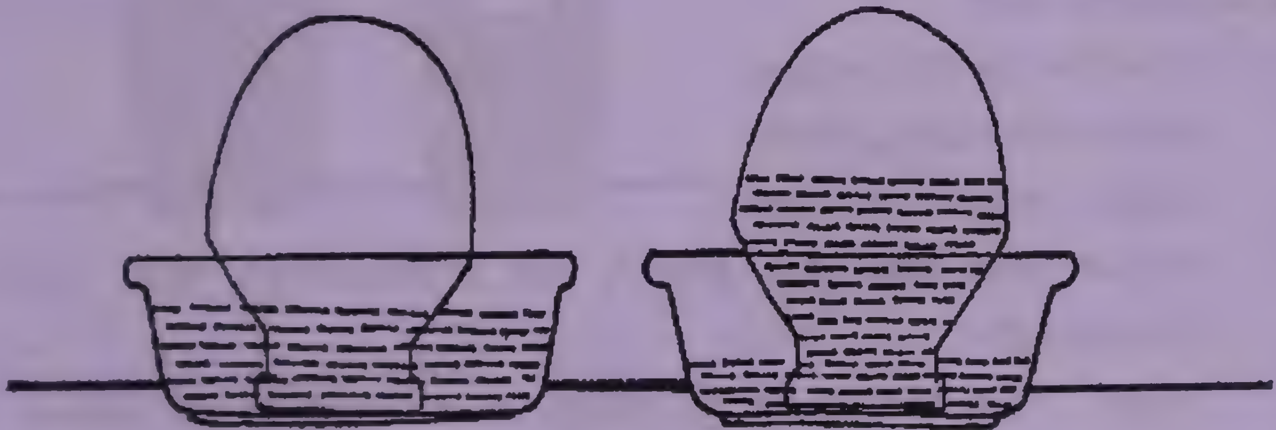
ಉದ್ದೇಶ : ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ವೈಜ್ಞಾನಿಕ ಮನೋಭಾವನೆ ಬೆಳೆಸುವುದು.

ಸ್ಥಳ : ಒಳಾಂಗಣ/ಹೊರಾಂಗಣ

ವಿಧಾನ : ಪ್ರಯೋಗ

ವಸ್ತುಗಳು : ಚಿಕ್ಕ ಮಡಿಕೆ, ತಂಬಿಗೆ, ಲೋಟ, ನೀರು, ಮೇಣದ ಬತ್ತಿ, ಬೆಂಕಿ ಪೊಟ್ಟಣ, ಉರಿಸಲು ಹಳೆಯ ಬಟ್ಟೆ ಚೂರು, ನೀರಿನ ತಟ್ಟೆ.

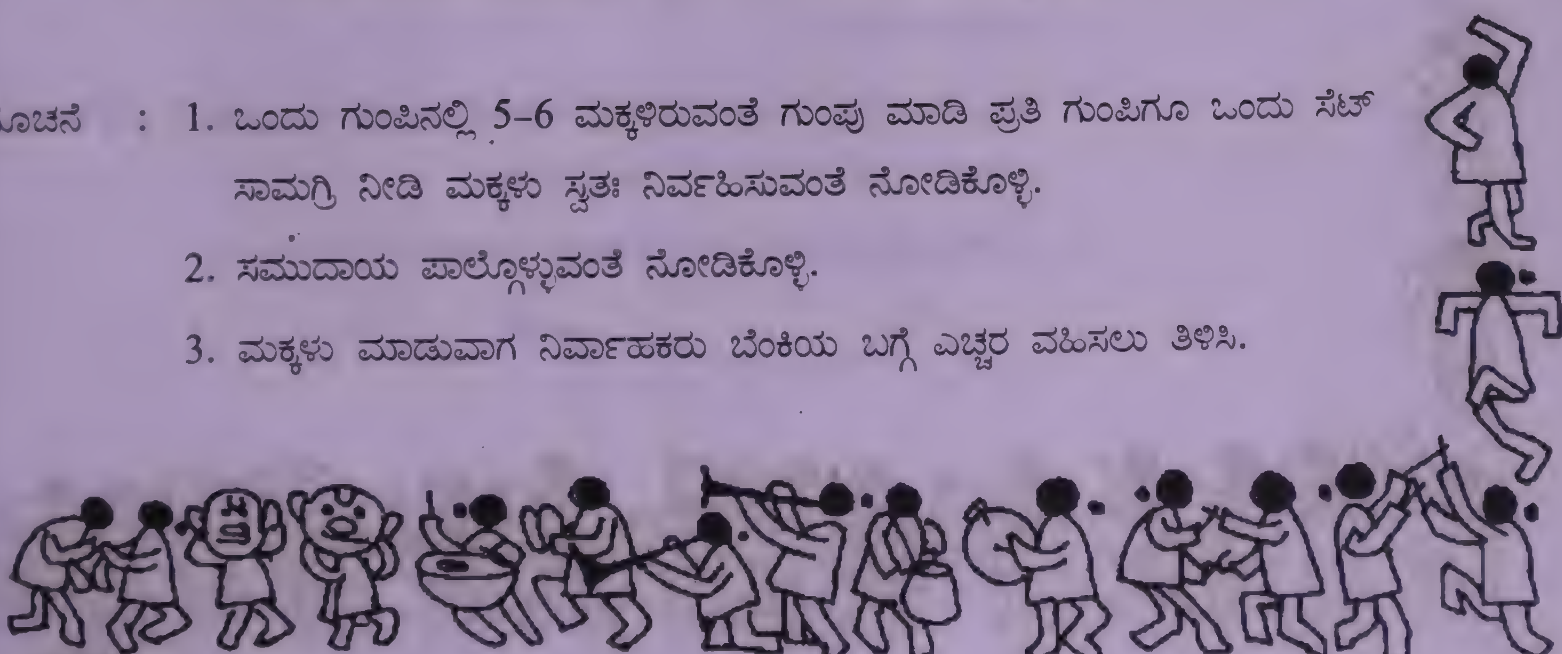
ನಿರ್ವಹಣೆ : ಮಕ್ಕಳನ್ನು ವೃತ್ತಾಕಾರವಾಗಿ ಕೂಡಲು ಹೇಳುವುದು. ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಅವರೆಲ್ಲರ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ದೃಷ್ಟಿ ತೆಗೆಯುವ ವಿಧಾನ ಚರ್ಚಿಸಿ. ಮಕ್ಕಳ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ನಿರ್ವಾಹಕರು ಒಂದು ತಂಬಿಗೆ ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಅದರಲ್ಲಿ ಉರಿಯುತ್ತಿರುವ ಬಟ್ಟೆಯನ್ನು/ಕಾಗದವನ್ನು ಹಾಕಿ. ಒಂದು ಮಗುವಿಗೆ ದೃಷ್ಟಿ ತೆಗೆದು ಬಟ್ಟೆಯನ್ನು ಉರಿಯುತ್ತಿರುವಾಗಲೇ ನೀರಿನ ತಟ್ಟೆಯಲ್ಲಿ ಬೋರಲು ಹಾಕಿ ಅದು ನೀರನ್ನೆಲ್ಲಾ ಎಳೆದುಕೊಳ್ಳುವುದು. ಇನ್ನೊಂದು ಬಾರಿ ಬಟ್ಟೆಯನ್ನು ತಂಬಿಗೆಯಲ್ಲಿ ಉರಿಸಿ ಯಾರಿಗೂ ದೃಷ್ಟಿ ತೆಗೆಯದೇ ನೀರಿನ ತಟ್ಟೆಯಲ್ಲಿ ಬೋರಲು ಹಾಕಿ. ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ವೀಕ್ಷಿಸಲು ಹೇಳಿ ಚರ್ಚಿಸಿ.



ಸೂಚನೆ : 1. ಒಂದು ಗುಂಪಿನಲ್ಲಿ 5–6 ಮಕ್ಕಳಿರುವಂತೆ ಗುಂಪು ಮಾಡಿ ಪ್ರತಿ ಗುಂಪಿಗೂ ಒಂದು ಸೆಟ್ ಸಾಮಗ್ರಿ ನೀಡಿ ಮಕ್ಕಳು ಸ್ವತಃ ನಿರ್ವಹಿಸುವಂತೆ ನೋಡಿಕೊಳ್ಳಿ.

2. ಸಮುದಾಯ ಪಾಲ್ಗೊಳ್ಳುವಂತೆ ನೋಡಿಕೊಳ್ಳಿ.

3. ಮಕ್ಕಳು ಮಾಡುವಾಗ ನಿರ್ವಾಹಕರು ಬೆಂಕಿಯ ಬಗ್ಗೆ ಎಚ್ಚರ ವಹಿಸಲು ತಿಳಿಸಿ.





7. ಗಾಳಿಗೂ ಜಾಗ ಬೇಕು

ಉದ್ದೇಶ : 1. ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಕಲಿಕೆಯ ಬಗ್ಗೆ ಆಸಕ್ತಿ, ಕುತೂಹಲ ಮೂಡಿಸುವುದು.

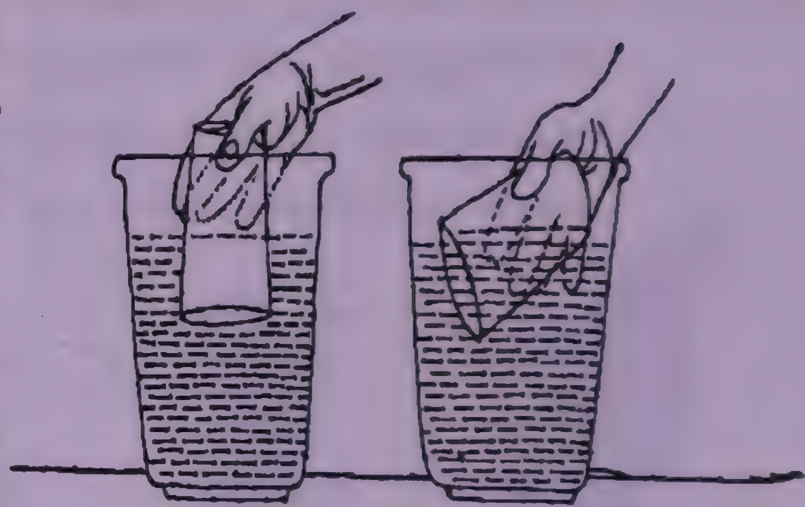
2. ಸರಳ ಪ್ರಯೋಗ ಮಾಡಲು ಪ್ರೇರೇಪಿಸುವುದು.

ಸ್ಥಳ : ಒಳಾಂಗಣ/ಹೊರಾಂಗಣ

ಸಾಮಗ್ರಿ : ನೀರು ತುಂಬಿದ ಬಕೆಟ್, ಖಾಲಿ ಉದ್ದದ ಬಾಟಲ್ ಅಥವಾ ಲೋಟ.

ವಿಧಾನ : ಪ್ರಯೋಗ

ನಿರ್ವಹಣೆ : ಮುಕ್ಕಾಲು ಭಾಗದಷ್ಟು ನೀರು ತುಂಬಿದ ಬಕೆಟ್ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುವುದು. ಬಾಟಲ್/ಲೋಟವನ್ನು ನೀರಿನಲ್ಲಿ ಬೋರಲಾಗಿ ಅದ್ದಿ (ಚಿತ್ರ 1). ನೀರು ಒಳಗೆ ಹೋಗುತ್ತದೆಯೋ ಗಮನಿಸಿ. ದೃಢೀಕರಿಸಲು ಬಾಟಲ್/ಲೋಟದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಕಾಗದದ ಚೂರು/ಬಟ್ಟೆಯ ಚೂರನ್ನಿಟ್ಟು ಪರೀಕ್ಷಿಸಿ. ಈಗ ಬಾಟಲ್/ಲೋಟವನ್ನು ನೀರಿನ ಮೇಲೆ ಓರೆಯಾಗಿ ಅದ್ದಿ(ಚಿತ್ರ 2). ನೀರು ಡುಬು, ಡುಬು ಶಬ್ಧ ಮಾಡುತ್ತಾ ಒಳಹೋಗುವುದನ್ನು ಗಮನಿಸಿ. ಏಕೆ? ಚರ್ಚಿಸಿ.



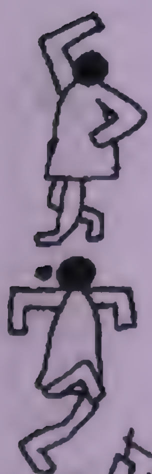
ನಿರ್ವಾಹಕರು ತಿಳಿದಿರಬೇಕಾದ ಅಂಶ

: ಬೋರಲಾಗಿ ಬಾಟಲ್‌ನ್ನು ಅದ್ದಿದಾಗ ನೀರು ಒಳಹೋಗುವುದಿಲ್ಲ, ಏಕೆಂದರೆ ಅದರಲ್ಲಿ ಗಾಳಿಯಿದೆ. ಓರೆಯಾಗಿ ಅದ್ದಿದಾಗ ಡುಬು ಡುಬು ಶಬ್ದ ಮಾಡುತ್ತಾ ಗಾಳಿ ಹೊರಹೋಗುತ್ತದೆ. ಅದರ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ನೀರು ತುಂಬಿಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ.

ಸೂಚನೆ : 1. ಭಾಗವಹಿಸುವ ಪ್ರತಿ ಮಗುವೂ ಬಾಟಲ್ ಅಥವಾ ಲೋಟ ತರುವಂತೆ ಹಿಂದಿನ ದಿನವೇ ಸೂಚಿಸಿ.

2. ಕನಿಷ್ಠ 5 ಮಕ್ಕಳ ಗುಂಪು ಮಾಡಿ ಪ್ರತಿ ಗುಂಪಿಗೂ ನೀರಿರುವ ಬಕೆಟ್ ಒದಗಿಸಿ ಪ್ರತಿ ಮಗುವೂ ಭಾಗವಹಿಸುವಂತೆ ನೋಡಿಕೊಳ್ಳಿ.

3. ಲೋಟ/ಬಾಟಲ್‌ದಲ್ಲಿನ ಬಟ್ಟೆ ನೀರನಲ್ಲಿ ಬೀಳದಂತೆ ನೋಡಿಕೊಳ್ಳಿ.





8. ಗಾಳಿಗೆ ಒತ್ತಡವಿದೆ



ಉದ್ದೇಶ : 1. ಸರಳ ಪ್ರಯೋಗ ಮಾಡಲು ಪ್ರೇರೇಪಿಸುವುದು.

2. ಏನು? ಏಕೆ? ಹೇಗೆ? ಎಂಬ ಪ್ರಶ್ನೆ ಮಾಡುವ ವೈಜ್ಞಾನಿಕ ಮನೋಭಾವನೆ ಬೆಳೆಸುವುದು.

ವಿಧಾನ : ಸರಳ ಪ್ರಯೋಗ

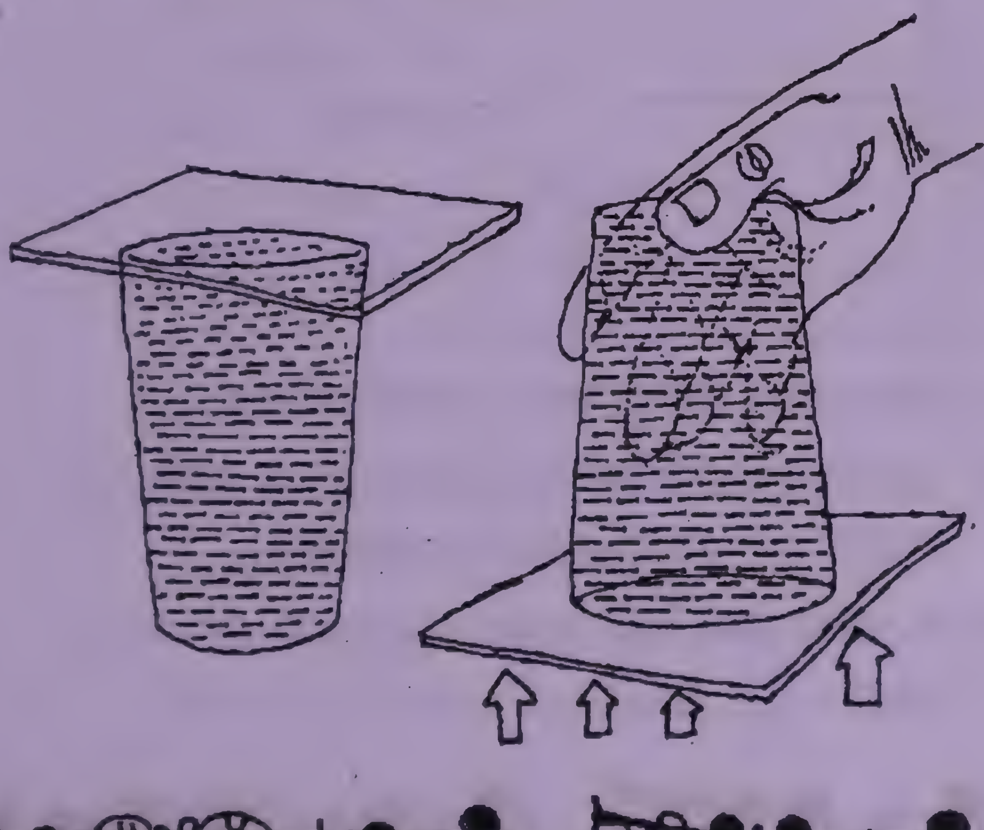
ಸಾಮಗ್ರಿ : ಲೋಟ, ನೀರು, ಡ್ರಾಯಿಂಗ್ ಹಾಳೆ.

ವಿಧಾನ : ಒಂದು ಸಮತಟ್ಟಾದ ಬಾಯಿಯಿರುವ ಲೋಟವನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಿ. ಅದರ ತುಂಬಾ ನೀರನ್ನು ತುಂಬಿ. ಲೋಟದ ಬಾಯಿಯ ಅಗಲಕ್ಕಿಂತ ಸ್ವಲ್ಪ ದೊಡ್ಡದಾದ ಡ್ರಾಯಿಂಗ್ ಹಾಳೆಯನ್ನು ಕತ್ತರಿಸಿ. ಲೋಟದ ಬಾಯಿಯನ್ನು ಮೇಲೆ ಮುಚ್ಚಿ ಕೈಯಿಂದ ನಿಧಾನವಾಗಿ ಒತ್ತಿ ಹಿಡಿಯಿರಿ. ಲೋಟವನ್ನು ಸಾವಕಾಶವಾಗಿ ಬೋರಲು ಮಾಡಿ, ಡ್ರಾಯಿಂಗ್ ಹಾಳೆ ಹಿಡಿದಿರುವ ಕೈಯನ್ನು ನಿಧಾನವಾಗಿ ಬಿಡಿ. ಪೇಪರ್ ಬೀಳುತ್ತದೆಯೇ? ವೀಕ್ಷಿಸಿ. ಏಕೆ ಬೀಳುವುದಿಲ್ಲ ಗಮನಿಸಿ.

ಸೂಚನೆ : ಗುಂಪು ಮಾಡಿ ಪ್ರತಿ ಮಗುವಿನಿಂದಲೂ ಈ ಪ್ರಯೋಗ ಮಾಡಿಸಬೇಕು.

ನಿರ್ವಾಹಕರು ತಿಳಿದಿರಬೇಕಾದ ಅಂಶ

: ಗಾಳಿಗೆ ಮೇಲ್ಮುಖ ಒತ್ತಡವಿದೆ.





9. ನೆರಳಿನ ಗಡಿಯಾರ

ಉದ್ದೇಶ : ಸೂರ್ಯನ ಬೆಳಕಿನ ನೆರಳಿನಿಂದ ಕಾಲವನ್ನು ಅಳೆಯುವುದು.

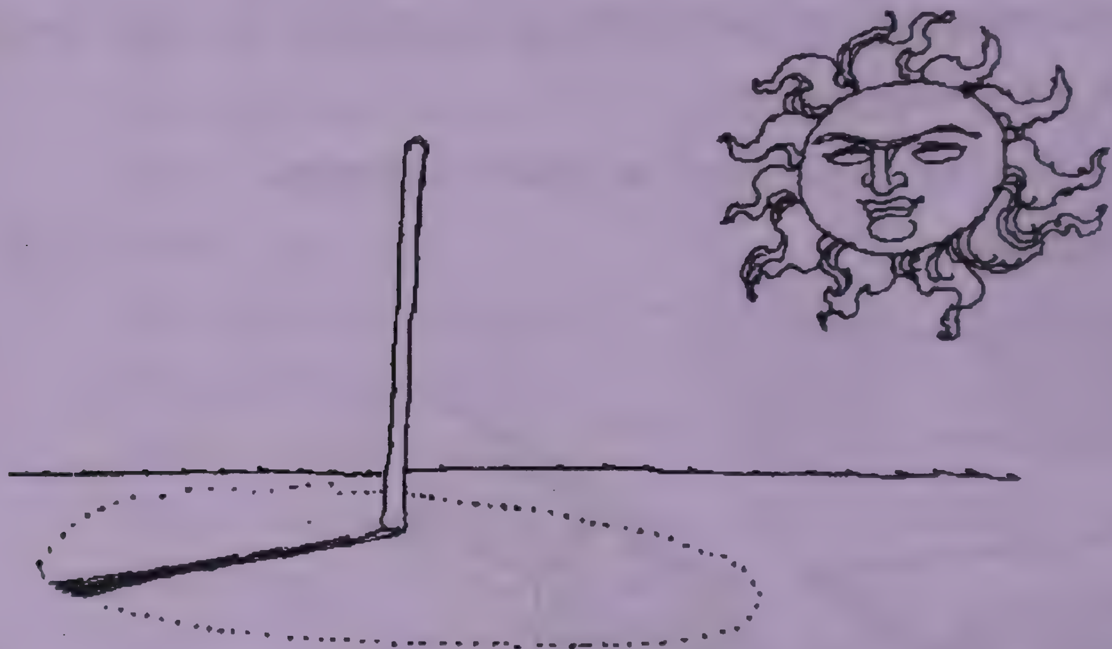
ಸ್ಥಳ : ಹೊರಾಂಗಣ

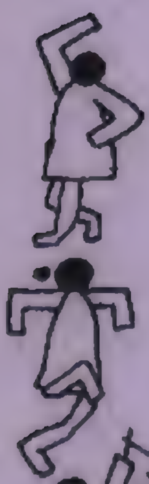
ಸಾಮಗ್ರಿಗಳು : ನೇರವಾಗಿರುವ 3 ರಿಂದ 4 ಉದ್ದದ ಕೋಲುಗಳು.

ವಿಧಾನ : ಪ್ರಾಯೋಗಿಕ ಅನುಭವ

ನಿರ್ವಹಣೆ : ನೇರವಾಗಿರುವ ಒಂದು ಕೋಲನ್ನು ದಿನ ಪೂರ್ತಿ ಬಿಸಿಲು ಬೀಳುವ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಭೂಮಿಗೆ ಲಂಬವಾಗಿ ನೆಡುವುದು. ಅದರ ಸುತ್ತ ಇರುವ ಸ್ಥಳವನ್ನು ಸ್ವಚ್ಛಗೊಳಿಸಿ ಸಾರಿಸುವುದು. ನಂತರ ಪ್ರತಿ ಗಂಟೆಗೊಮ್ಮೆ ಕೋಲಿನ ನೆರಳಿನ ಸ್ಥಾನವನ್ನು ಗುರುತಿಸಬೇಕು. ನೆರಳಿನ ಸ್ಥಾನವನ್ನು ಸುಣ್ಣದಿಂದ ಬರೆಸಿದರೆ ಉತ್ತಮ.

ಸೂಚನೆ : 1. ಪ್ರತಿ ಗುಂಪಿಗೆ ಒಂದು ಕೋಲು ನೀಡಿ ನೆರಳಿನ ಗಡಿಯಾರ ಮಾಡಿಸುವುದು.





2. ಸದಾ ಬಿಸಿಲು ಬೀಳುವ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಕೋಲನ್ನು ನೆಡಬೇಕು.
3. ನಿರ್ವಾಹಕ ಮೊದಲೇ ಸ್ಥಳಗಳನ್ನು ಆರಿಸಿಕೊಂಡಿರಬೇಕು. ಸ್ವಚ್ಛವಾಗಿರಿಸಿ, ಸಗಣಿಯಿಂದ ಸಾರಿಸುವಂತೆ ವ್ಯವಸ್ಥೆ ಮಾಡಬೇಕು.
4. ಈ ಗಡಿಯಾರವನ್ನು ವರ್ಷ ಪೂರ್ತಿ ಬಳಸುವ ಕ್ರಮ ತಿಳಿದುಕೊಂಡು ಬಳಸಬೇಕು.



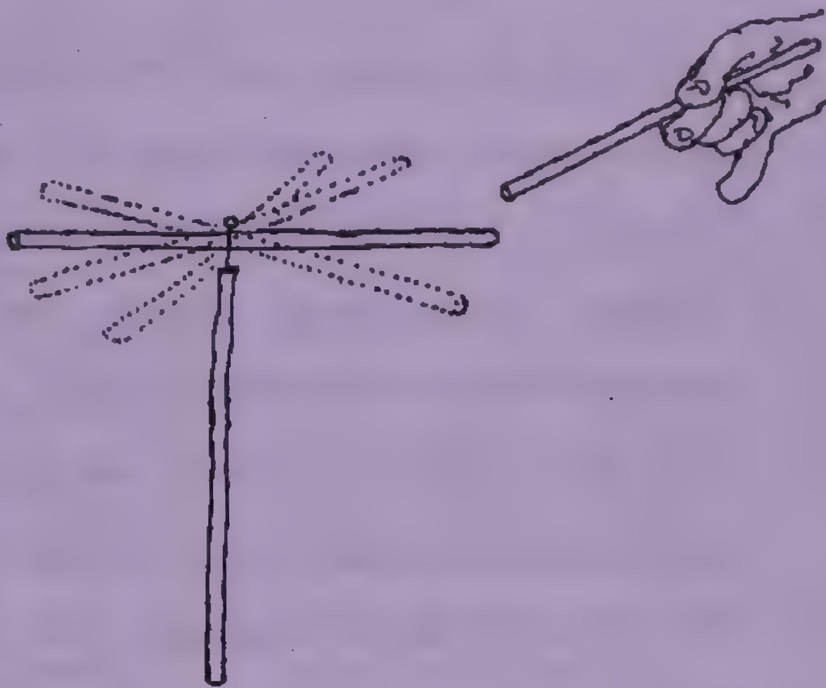
5. ಈ ಚಟುವಟಿಕೆಯಿಂದಲೇ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮ ಆರಂಭವಾದರೆ ಉತ್ತಮ.

6. ಚಿಣ್ಣರ ಮೇಳ ನಡೆಯುವಾಗ ಒಬ್ಬ ನಿರ್ವಾಹಕ ಅವರಿಗೆ ಸಾಧ್ಯವಿರುವ ಮಕ್ಕಳೊಂದಿಗೆ ಗಂಟೆಗೊಮ್ಮೆ ವೀಕ್ಷಿಸುವಂತೆ ವ್ಯವಸ್ಥೆ ಮಾಡುವುದು.



ನಿರ್ವಾಹಕರು ತಿಳಿದಿರಬೇಕಾದ ಅಂಶ: ಸೂರ್ಯ ಹುಟ್ಟುವುದೂ ಇಲ್ಲ, ಮುಳುಗುವುದೂ ಇಲ್ಲ. ಆದರೆ ನಮಗೆ ಚಲಿಸಿದಂತೆ ಕಾಣುತ್ತದೆ. ಇದಕ್ಕೆ ಕಾರಣ ಭೂಮಿಯು ತನ್ನ ಅಕ್ಷದ ಮೇಲೆ ತಾನು 24 ಗಂಟೆಗಳಿಗೊಮ್ಮೆ ಸುತ್ತುವುದು.

10. ಚಮತ್ಕಾರ ಕೊಳವೆ



ಉದ್ದೇಶ : 1. ಸರಳ ಪ್ರಯೋಗದ ಬಗ್ಗೆ ಆಸಕ್ತಿ

2. ಆಟಿಕೆ ತಯಾರಿಕೆ

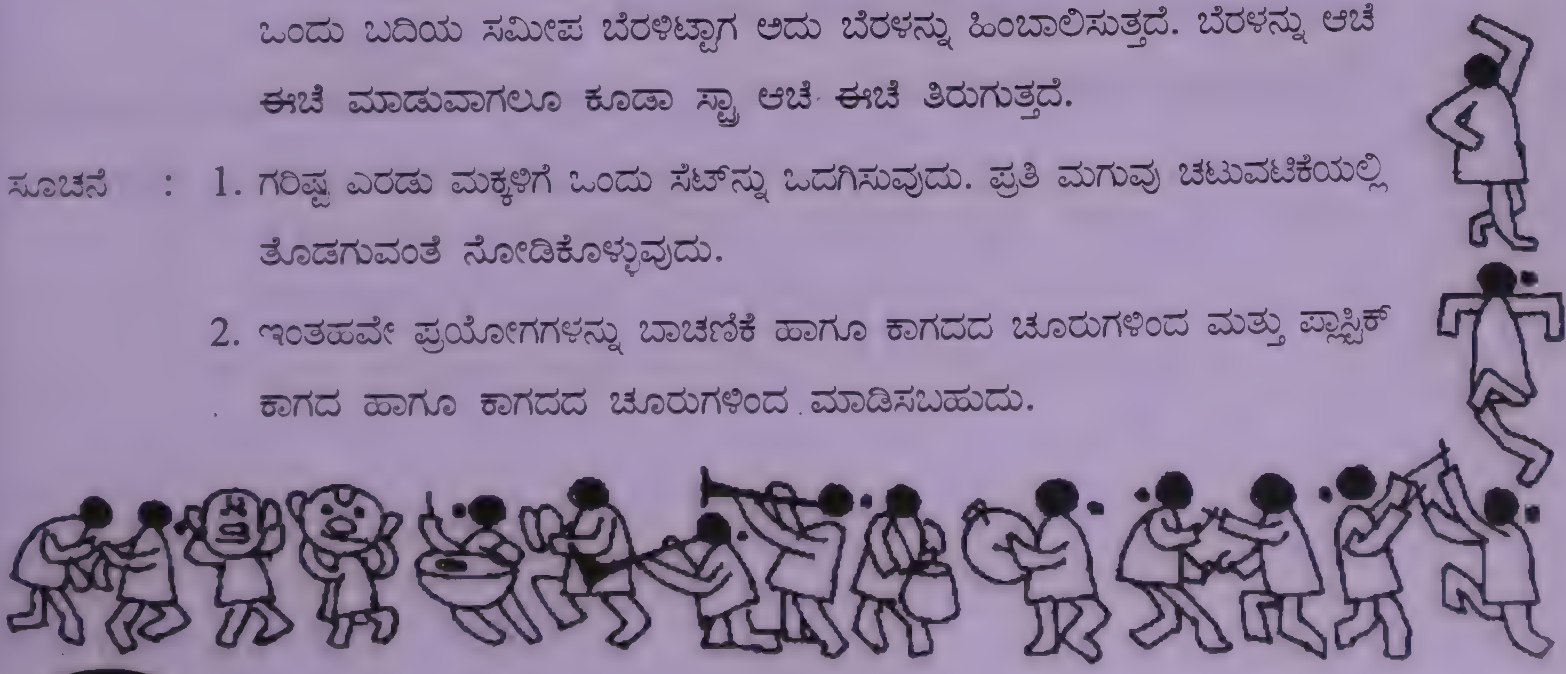
ಸ್ಥಳ : ಒಳಾಂಗಣ

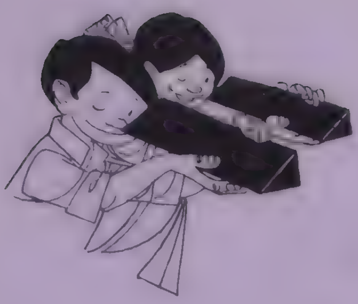
ಸಾಮಗ್ರಿ : 2 ಸ್ಟ್ರಾ, ಗುಂಡು ಸೂಜಿ

ನಿರ್ವಹಣೆ : ಒಂದು ಸ್ಟ್ರಾ (ಪ್ಲಾಸ್ಟಿಕ್ ಕೊಳವೆ)ವನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಅದರ ಎರಡು ತುದಿಗಳನ್ನು ನೈಲಾನ್ ಬಟ್ಟೆಗೆ ಏಕಮುಖವಾಗಿ ಉಜ್ಜ ಬೇಕು. ಉಜ್ಜಿದ ಸ್ಟ್ರಾದ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಗುಂಡು ಸೂಜಿಯನ್ನು ದಾಟಿಸಿ ಇನ್ನೊಂದು ಸ್ಟ್ರಾದೊಳಗೆ ಇಡಬೇಕು. ಆಗ ಅದು "T" ಆಕಾರದ ರೂಪ ತಾಳುತ್ತದೆ. ಸ್ಟ್ರಾದ ಒಂದು ಬದಿಯ ಸಮೀಪ ಬೆರಳಿಟ್ಟಾಗ ಅದು ಬೆರಳನ್ನು ಹಿಂಬಾಲಿಸುತ್ತದೆ. ಬೆರಳನ್ನು ಆಚೆ ಈಚೆ ಮಾಡುವಾಗಲೂ ಕೂಡಾ ಸ್ಟ್ರಾ ಆಚೆ ಈಚೆ ತಿರುಗುತ್ತದೆ.

ಸೂಚನೆ : 1. ಗರಿಷ್ಟ ಎರಡು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಒಂದು ಸೆಟ್‌ನ್ನು ಒದಗಿಸುವುದು. ಪ್ರತಿ ಮಗುವು ಚಟುವಟಿಕೆಯಲ್ಲಿ ತೊಡಗುವಂತೆ ನೋಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು.

2. ಇಂತಹವೇ ಪ್ರಯೋಗಗಳನ್ನು ಬಾಚಣಿಕೆ ಹಾಗೂ ಕಾಗದದ ಚೂರುಗಳಿಂದ ಮತ್ತು ಪ್ಲಾಸ್ಟಿಕ್ ಕಾಗದ ಹಾಗೂ ಕಾಗದದ ಚೂರುಗಳಿಂದ ಮಾಡಿಸಬಹುದು.

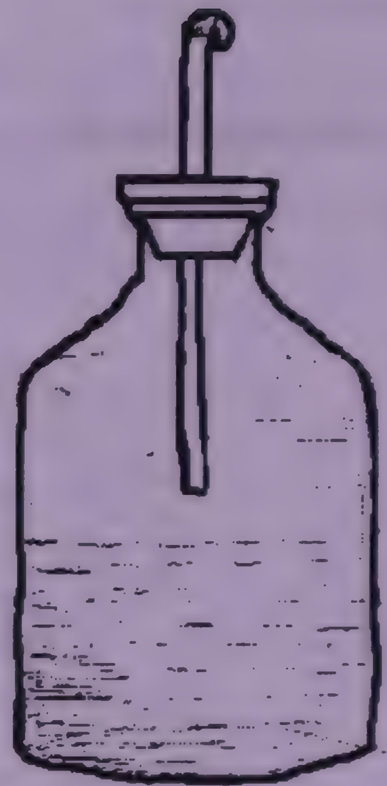




11. ಮೇಲೇರುವ ಹನಿ

ಉದ್ದೇಶ : ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಕುತೂಹಲ ಮತ್ತು ಆಸಕ್ತಿ ಕೆರಳಿಸಿ ಸರಳ ಪ್ರಯೋಗ ಮಾಡಲು ಪ್ರೇರೇಪಿಸುವುದು

ಸ್ಥಳ : ಒಳಾಂಗಣ/ಹೊರಾಂಗಣ



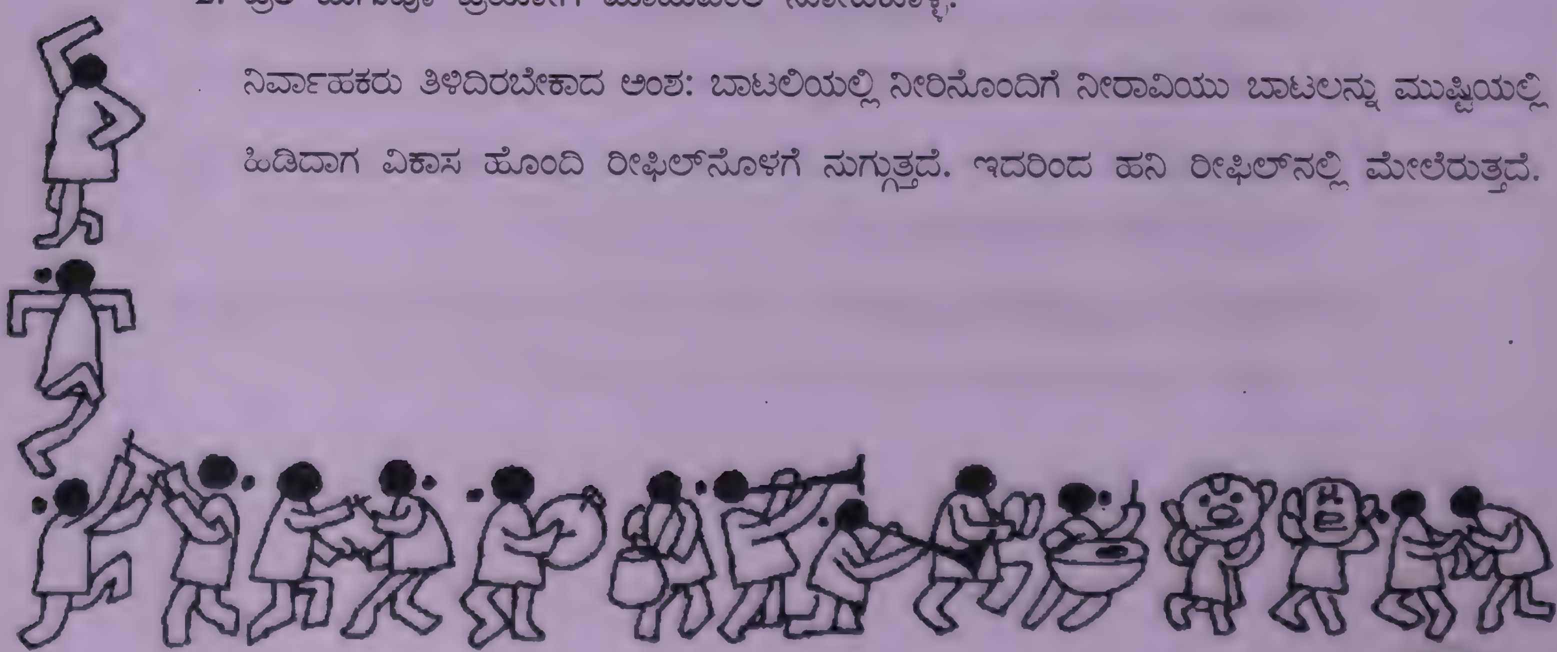
ಸಾಮಗ್ರಿ : ಒಂದು ಖಾಲಿ ಇಂಜಕ್ಷನ್‌ನ ಚಿಕ್ಕ ಬಾಟಲ್, ಖಾಲಿ ರೀಫಿಲ್, ನೀರು(ಬಣ್ಣದ ನೀರಿದ್ದರೆ ಒಳ್ಳೆಯದು).

ನಿರ್ವಹಣೆ : ಬಿರಡೆಯಿರುವ ಖಾಲಿ ಇಂಜಕ್ಷನ್ ಬಾಟಲಿ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುವುದು. ಬಿರಡೆಯ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ರೀಫಿಲ್ ತೂರಿಸುವಷ್ಟು ರಂಧ್ರ ಮಾಡಿ ಬಾಟಲಿಯಲ್ಲಿ 1/4 ಭಾಗದಷ್ಟು ಬಣ್ಣದ ನೀರನ್ನು ಹಾಕುವುದು. ಬಿರಡೆಯನ್ನು ಭದ್ರವಾಗಿ ಮುಚ್ಚಿ, ರೀಫಿಲ್‌ನ್ನು ರಂಧ್ರದಲ್ಲಿ ಸೇರಿಸುವುದು. ರೀಫಿಲ್ ನೀರಿಗೆ ತಾಕಬಾರದು. ಬಾಟಲನ್ನು ಕಲಕಿ, ಒಂದು ಹನಿ ನೀರು ರೀಫಿಲ್ ಒಳಗೆ ಹೋಗಲಿ. ಈಗ ಬಾಟಲನ್ನು ಮುಷ್ಠಿಯಲ್ಲಿ ಭದ್ರವಾಗಿ ಹಿಡಿಯಿರಿ. ರೀಫಿಲ್ ಒಳಗಿರುವ ಬಣ್ಣದ ನೀರಿನ ಹನಿಯನ್ನು ಗಮನಿಸಿ. ಏನಾಗುತ್ತದೆ? ಏಕೆ? ಹೇಗೆ ಚರ್ಚಿಸಿ.

ಸೂಚನೆ : 1. ಗರಿಷ್ಠ ಮೂರು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಒಂದು ಸೆಟ್ ಸಾಮಗ್ರಿಯನ್ನು ಒದಗಿಸುವುದು.

2. ಪ್ರತಿ ಮಗುವೂ ಪ್ರಯೋಗ ಮಾಡುವಂತೆ ನೋಡಿಕೊಳ್ಳಿ.

ನಿರ್ವಾಹಕರು ತಿಳಿದಿರಬೇಕಾದ ಅಂಶ: ಬಾಟಲಿಯಲ್ಲಿ ನೀರಿನೊಂದಿಗೆ ನೀರಾವಿಯು ಬಾಟಲನ್ನು ಮುಷ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದಾಗ ವಿಕಾಸ ಹೊಂದಿ ರೀಫಿಲ್‌ನೊಳಗೆ ನುಗ್ಗುತ್ತದೆ. ಇದರಿಂದ ಹನಿ ರೀಫಿಲ್‌ನಲ್ಲಿ ಮೇಲೆರುತ್ತದೆ.



12. ನೀರು-ನೀರಾವಿ



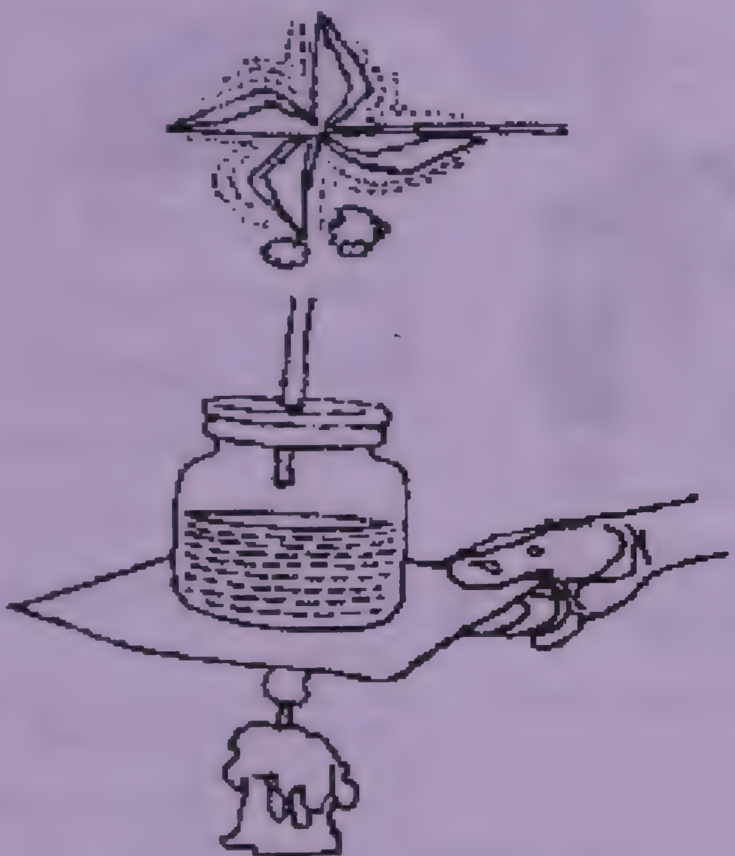
ಉದ್ದೇಶ : ನೀರು-ನೀರಾವಿಯಾಗುವುದು, ನೀರಾವಿ ಪುನಃ ನೀರಾಗಿ ಪರಿವರ್ತನೆ ಹೊಂದುವುದನ್ನು ಸರಳ ಪ್ರಯೋಗದ ಮೂಲಕ ತಿಳಿಯುವುದು.

ಸ್ಥಳ : ಹೊರಾಂಗಣ/ಒಳಾಂಗಣ

ಸಾಮಗ್ರಿ : ಒಂದು ಖಾಲಿ ಇಂಜಕ್ಷನ್ ಚಿಕ್ಕ ಬಾಟಲ್(ಬುಚ್ಚು ಮದ್ದಿನದು), ಒಂದು ಖಾಲಿ ರೀಫಿಲ್, ಬಣ್ಣದ ನೀರು, ದಪ್ಪ ಪ್ಲಾಸ್ಟಿಕ್ ಹಾಳೆ, ಮೇಣದ ಬತ್ತಿ, ಬೆಂಕಿಪೊಟ್ಟಣ.

ವಿಧಾನ : ಸರಳ ಪ್ರಯೋಗ.

ನಿರ್ವಹಣೆ : ಬಿರಡೆಯಿರುವ ಖಾಲಿ ಇಂಜಕ್ಷನ್ ಬಾಟಲಿ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುವುದು. ಬಿರಡೆಯ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ರೀಫಿಲ್ ತೂರಿಸುವಷ್ಟು ರಂಧ್ರ ಮಾಡುವುದು. ಬಾಟಲಿಗೆ ¼ ನೀರನ್ನು ಹಾಕಿ ಬಿರಡೆಯನ್ನು ಭದ್ರವಾಗಿ ಮುಚ್ಚಿ, ರೀಫಿಲ್ ನೀರಿಗೆ ತಾಕದಂತಿರಲಿ. ಬಾಟಲಿಗೆ ತಂತಿಯ ಹಿಡಿಯನ್ನು ಸೇರಿಸಿ. ಮೇಣದ ಬತ್ತಿಯ ಸಹಾಯದಿಂದ ಬಾಟಲಿಯನ್ನು ಕಾಯಿಸಿ. ನೀರು ಕುದಿಯಲು ಆರಂಭಿಸಿದಾಗ ರೀಫಿಲ್‌ನ ಮುಖಾಂತರ ನೀರಾವಿ ರಭಸವಾಗಿ ಬರುತ್ತದೆ. ಕಾಗದದಿಂದ ಮಾಡಿದ ಗಾಳಿಯ ಚಕ್ರವನ್ನು ಈ ಹಬೆಗೆ ಹಿಡಿಯಿರಿ. ಅದು ಸುತ್ತಲು ಪ್ರಾರಂಭವಿಸುವುದು ಏಕೆ ಚರ್ಚಿಸಿ. ನಂತರ ಆವಿಗೆ ಪ್ಲಾಸ್ಟಿಕ್ ಹಾಳೆಯನ್ನು ಹಿಡಿಯಿರಿ. ನೀರಿನ ಹನಿಗಳು ಶೇಖರವಾಗುವುದನ್ನು ಗಮನಿಸಿ. ಏಕೆ? ಆವಿ ಬರುವಾಗ ಮಕ್ಕಳು ಅಡ್ಡವಾಗಿ ತಮ್ಮ ಅಂಗೈಗಳನ್ನು ಹಿಡಿದು ಅನುಭವಿಸುವಂತೆ ನೋಡಿಕೊಳ್ಳಿ.



ಸೂಚನೆ : 1. ಕನಿಷ್ಠ ಮೂರು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಒಂದು ಸೆಟ್ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳನ್ನು ಒದಗಿಸುವುದು.

2. ಪ್ರತಿ ಮಗುವೂ ಮಾಡುವಂತೆ ನೋಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು.

ನಿರ್ವಾಹಕರು ತಿಳಿದಿರಬೇಕಾದ ಅಂಶ:

1. ನೀರು ಕಾದಾಗ ನೀರಾವಿಯಾಗುತ್ತದೆ.
2. ನೀರಾವಿ ತಣಿದಾಗ ನೀರಾಗುತ್ತದೆ.
3. ಅಡುಗೆ ಮಾಡುವಾಗ ಪಾತ್ರೆಗಳ ಮೇಲೆ ಮುಚ್ಚಿದ ತಟ್ಟೆಯ ತಳಭಾಗದಲ್ಲಿ ನೀರಾವಿ ಶೇಖರವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಈ ಉದಾಹರಣೆ ಸಹಿತ ತಿಳಿಸುವುದು.
4. ಉಷ್ಣಾಂಶ ಹೆಚ್ಚು ಇರುವ ಕಡೆಯಿಂದ ಕಡಿಮೆ ಇರುವ ಕಡೆಗೆ ಹರಿಯುತ್ತದೆ.



13. ಮಾಯಾ ನಾಣ್ಯ

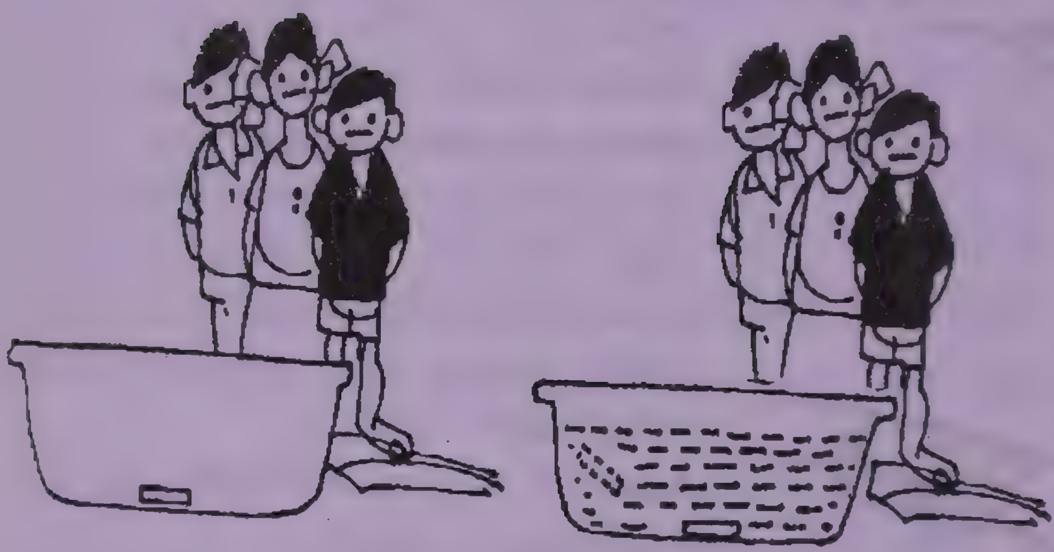
ಉದ್ದೇಶ : ಸರಳ ಪ್ರಯೋಗ ಮಾಡಲು ಪ್ರೇರಣೆ

ಸ್ಥಳ : ಒಳಾಂಗಣ/ಹೊರಾಂಗಣ

ಸಾಮಗ್ರಿ : ಒಂದು ಅಗಲವಾದ ಪಾತ್ರೆ ಅಥವಾ ಬಕೀಟು, ನಾಣ್ಯ, ನೀರು

ವಿಧಾನ : ಪ್ರಾಯೋಗಿಕ ಅನುಭವ

ನಿರ್ವಹಣೆ : ಒಂದು ಗುಂಪನ್ನು ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲಿಸಿ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಪಾತ್ರೆಯೊಳಗೆ ನಾಣ್ಯವನ್ನು ಇಡಿ. ಪಾತ್ರೆಯಲ್ಲಿದ್ದ ನಾಣ್ಯವನ್ನು ನೋಡುತ್ತಾ ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಸರಿಯುತ್ತಾ ಹೋಗುವಂತೆ ತಿಳಿಸಿ. ಯಾವುದೋ ಒಂದು ಸ್ಥಳದಿಂದ ನೋಡಿದಾಗ ಆ ನಾಣ್ಯ ಕಾಣದಾಗುತ್ತದೆ. ಅಲ್ಲಿ ಅಲುಗಾಡದೆ ನಿಲ್ಲಲಿ. ನಂತರ ಇನ್ನೊಬ್ಬರಿಗೆ ಆ ನಾಣ್ಯವಿರುವ ಪಾತ್ರೆಗೆ ನಿಧಾನವಾಗಿ ನೀರು ಹಾಕಲು ತಿಳಿಸಿ. ಈಗ ನಾಣ್ಯ ಕಾಣತೊಡಗುತ್ತದೆ. ನಾಣ್ಯ ತನ್ನ ಸ್ಥಾನ ಬದಲಿಸಿದಂತೆ ಕಾಣುತ್ತದೆ. ಹೀಗೇಕೆ ಎಂದು ಪ್ರಶ್ನಿಸಿರಿ.



ಸೂಚನೆ: ನಿಧಾನವಾಗಿ ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಸರಿಯಲು ಸೂಚಿಸಿದ ನಂತರ ನಾಣ್ಯ ಕಾಣದಿರುವ ಒಂದು ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಅಲುಗಾಡದೆ ನಿಲ್ಲಲು ಸ್ಪಷ್ಟ ಸೂಚನೆ ನೀಡಬೇಕು.

ತಿಳಿದಿರಬೇಕಾದ ಅಂಶ: ಬೆಳಕು ವಿವಿಧ ಸಾಂದ್ರತೆಗಳಿರುವ ಒಂದು ಮಾಧ್ಯಮದಿಂದ ಮತ್ತೊಂದು ಮಾಧ್ಯಮಕ್ಕೆ ಪ್ರವೇಶಿಸಿದಾಗ ತನ್ನ ದಿಕ್ಕನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸುತ್ತದೆ. ಇದು ಬೆಳಕಿನ ವಕ್ರೀಭವನದ ಗುಣ. ಇದರಿಂದಲೇ ನಾಣ್ಯ ತನ್ನ ಸ್ಥಾನ ಬದಲಾಯಿಸಿದಂತೆ ಕಾಣುತ್ತದೆ.

14. ನಮ್ಮ ಹಲ್ಲುಗಳು



ಉದ್ದೇಶ : ಹಲ್ಲುಗಳ ವಿಧ, ಅವುಗಳ ಕಾರ್ಯ ಮತ್ತು ಸ್ವಚ್ಛತೆಗಳನ್ನು ತಿಳಿಸುವುದು.

ಸ್ಥಳ : ಹೊರಾಂಗಣ/ಒಳಾಂಗಣ

ಸಾಮಗ್ರಿ : ಎಲ್ಲಾ ಮಕ್ಕಳಿಗೂ ಬೇಕಾಗುವಷ್ಟು ಕಬ್ಬು, ಹಣ್ಣುಗಳು, ಹುರಿಗಡಲೆ

ವಿಧಾನ : ಪ್ರಾಯೋಗಿಕ ಅನುಭವ

ನಿರ್ವಹಣೆ : ಇಬ್ಬರು ಮಕ್ಕಳು ಜೊತೆಯಾಗಿ ಎದುರು ಬದುರಾಗಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುವಂತೆ ಹೇಳಿ ನಿರ್ವಾಹಕರು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಕೆಳಗಿನ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಮಾಡಿಸಬೇಕು.



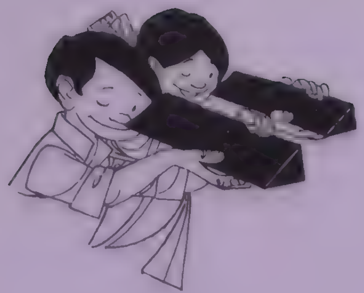
ಪ್ರತಿ ಮಗುವು ಇನ್ನೊಂದು ಮಗುವಿನ ತೆರೆದ ಬಾಯಿಯಲ್ಲಿರುವ ಹಲ್ಲುಗಳನ್ನು ಎಣಿಸುವುದು.

ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ತಿನ್ನಲು ಹಣ್ಣನ್ನು ನೀಡಿ ಅದನ್ನು ತುಂಡರಿಸಲು ಯಾವ ಹಲ್ಲುಗಳು ಯಾವ ಕಾರ್ಯ ಮಾಡುತ್ತವೆ ಎಂದು ಗಮನಿಸುವುದು.

ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಕಬ್ಬು ತಿನ್ನಲು ನೀಡಿ ಅನ್ನು ಸಿಗಿಯಲು ಯಾವ ಹಲ್ಲು ಸಹಾಯಕವಾದವು ಎಂದು ಗಮನಿಸುವುದು.

ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ತಿನ್ನಲು ಕಡಲೆ ಕೊಟ್ಟು ಅವುಗಳನ್ನು ನುಣ್ಣಗೆ ಅಗಿಯಲು ಯಾವ ಹಲ್ಲುಗಳು ಸಹಾಯವಾಗುತ್ತವೆ ಎಂದು ಗಮನಿಸುವುದು.

ಸೂಚನೆ :
1. ನಿರ್ವಾಹಕರು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಚಿಕ್ಕ ಚಿಕ್ಕ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳನ್ನು ಹಾಕುತ್ತಾ ಹಲ್ಲುಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ ಅವುಗಳ ವಿಧಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಚರ್ಚಿಸುವುದು ಹಾಗೂ ಹಲ್ಲುಗಳ ಸ್ವಚ್ಛತೆಯನ್ನು ತಿಳಿಸುವುದು.
2. ತಿನ್ನಲು ಕೊಡುವ ಪದಾರ್ಥಗಳು ವಿವಿಧ ರೀತಿಯ ಹಲ್ಲುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ತಿನ್ನುವಂತಹುದಾಗಿರಲಿ.
3. ಕಬ್ಬು ಸಿಗದ ಸ್ಥಳಗಳಲ್ಲಿ ಜೋಳದ ದಂಟು, ಇತರೆ ಸಿಗಿಯುವ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸುವುದು.



IV ಆಡಿನಲಿ

1. ನನ್ನ ತುಂಬಿಸು

ಉದ್ದೇಶ : 1. ಗಣಿತದ ಮೂಲ ಕ್ರಿಯೆಗಳ ಮನನ
2. ಬರವಣಿಗೆ ಮತ್ತು ಓದುವ ಕೌಶಲ ಬೆಳವಣಿಗೆ
3. ಪರಿಸರದಲ್ಲಿ '7' ಇರುವ ವಸ್ತುಗಳ ಬಗ್ಗೆ ತಿಳಿಯುವುದು.
4. ವಿಷಯ ಸಂಗ್ರಹಣೆ

ಸ್ಥಳ : ಒಳಾಂಗಣ

ಸಾಮಗ್ರಿ : ಅಂಕಿಗಳ ಚಾರ್ಟು, ಪ್ರಾಣಿ ಇತರೆ ಚಿತ್ರಗಳ ಹೊರ ರೇಖೆ ಬರೆದ ಚಾರ್ಟು, ಪೆನ್ಸಿಲ್‌ಗಳು.

ವಿಧಾನ : ಬರೆಯುವುದು.

ನಿರ್ವಹಣೆ : ಮೂರು ಮಕ್ಕಳ ಒಂದೊಂದು ಗುಂಪು ಮಾಡಿ ಒಂದೊಂದು ಗುಂಪಿಗೆ ಎರಡು ರೇಖೆಯಲ್ಲಿ ಬರೆದ ಅಂಕಿಗಳ ದೊಡ್ಡ ಚಾರ್ಟುಗಳನ್ನು ಕೊಡಬೇಕು. ಆ ಅಂಕಿಯು ವಿವಿಧ ಪರಿಕ್ರಿಯೆಗಳನ್ನು ಬರೆಯಲು ತಿಳಿಸ



ಬೇಕು. ಯಾರು ಹೆಚ್ಚು ಪರಿಕ್ರಿಯೆಗಳನ್ನು ಬರೆದು ತುಂಬಿಸುತ್ತಾರೋ ಅವರನ್ನು ಪ್ರಶಂಸಿಸಿ.

ಉದಾ: ಹೀಗೂ ಮಾಡಬಹುದಲ್ಲವೇ?

1. ಆನೆಯ ಚಿತ್ರ ಬರೆದು, ಆನೆಯ ವಿವಿಧ ಅಂಗಗಳು, ಆನೆಯ ಆಹಾರ ಮತ್ತು ಅದರ ಕುರಿತಾದ ವಿಚಾರಗಳನ್ನು ಬರೆಸುವುದು.



2. ಮನೆಯ ಚಿತ್ರ ಬರೆದು ಅದರಲ್ಲಿ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಬಳಸುವ ವಸ್ತುಗಳು, ವಾಸಿಸುವ ಪ್ರಾಣಿಗಳು, ಜನರನ್ನು ತುಂಬಿಸುವುದು.

ಸೂಚನೆ: 1. ಹೆಚ್ಚು ಪ್ರತಿಗಳಿಗಾಗಿ ಜೆರಾಕ್ಸ್ ಮಾಡಿಸಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುವುದು.

2. ಮನೆಯ ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ತುಂಬಿಸುವಾಗ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಬರೆಯಲು ಗೊತ್ತಿಲ್ಲದಿದ್ದ ವಸ್ತುಗಳ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನಾದರೂ ಚಿತ್ರಿಸುವಂತೆ ತಿಳಿಸುವುದು.

3. ಯಾರು ಹೆಚ್ಚು ತುಂಬುವರು ಎಂಬ ನಿರ್ಣಯ ಮತ್ತು ಪ್ರಶಂಸೆ ನಿರ್ವಾಹಕರೇ ನೀಡಬೇಕು.

4. ಎಲ್ಲಾ ಮಕ್ಕಳಿಗೂ ಒಂದೇ ಚಿತ್ರ ನೀಡಬೇಕೆಂದೇನೂ ಇಲ್ಲ.



2. ಅಳತೆ ಮಾಡು



ಉದ್ದೇಶ : ಅಳತೆಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಪರಿಕಲ್ಪನೆ ಮೂಡಿಸುವುದು.

ಸ್ಥಳ : ಒಳಾಂಗಣ ಮತ್ತು ಹೊರಾಂಗಣ

ವಿಧಾನ : ಮಾಡಿ ಅನುಭವಿಸುವುದು.

ಸಾಮಗ್ರಿ : ಅಳತೆ ಮಾಡುವ ಟೇಪ್ ಮತ್ತು ಟ್ವೈನ್ ದಾರ

ನಿರ್ವಹಣೆ : ತರಗತಿಯ ನಾಲ್ಕೂ ಗೋಡೆಗಳ ಮೇಲೆ ಮಕ್ಕಳು ಟೇಪಿನ ಮೂಲಕ ಸೆಂ.ಮೀ. ಗುರುತು ಮಾಡುವುದು. ಮಕ್ಕಳು ತಮ್ಮ ಅಳತೆಯನ್ನು ಸ್ನೇಹಿತರ ಸಹಾಯದಿಂದ ತಿಳಿದು ಅಳತೆಯ ಚೀಟಿಯನ್ನು ತಮ್ಮ ಹೆಸರಿನ ಜೊತೆಗೆ ಬ್ಯಾಡ್ಜ್ ತರಹ ಅಂಟಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ನಂತರ ನಿರ್ವಾಹಕರು ಅರ್ಧ ಅಥವಾ ಒಂದು ಮೀಟರ್ ಅಳತೆಯ ದಾರವನ್ನು ಎಲ್ಲಾ ಮಕ್ಕಳಿಗೂ ನೀಡಬೇಕು. ಪ್ರತಿ ಮಗು ಕನಿಷ್ಠ ಮೂರು ಸ್ಥಳಗಳ ಅಳತೆಯನ್ನು ಕಂಡು ಹಿಡಿಯಲಿ. ಆ ಮೂರು ಅಳತೆಗಳಲ್ಲಿ ದೊಡ್ಡದು ಮತ್ತು ಚಿಕ್ಕದು ಯಾವುದು ಎಂದು ಬರೆಯಲು ಅಥವಾ ಹೇಳಲು ತಿಳಿಸಿ.

ಸೂಚನೆ : 1. ಸಣ್ಣ ವಸ್ತು/ಸ್ಥಳದ ಅಳತೆ ಮಾಡದಿರುವುದು ಸೂಕ್ತ.

3. ಭಾಗ ಮಾಡುವುದು ಹೇಗೆ?

ಉದ್ದೇಶ : 1. ಮಕ್ಕಳ ಆಲೋಚನೆಯನ್ನು ಹರಿತಗೊಳಿಸುವುದು.

2. ಮೇಳದಲ್ಲಿ ಸಮುದಾಯವೂ ಪರೋಕ್ಷವಾಗಿ ಪಾಲ್ಗೊಳ್ಳುವಂತೆ ಮಾಡುವುದು.

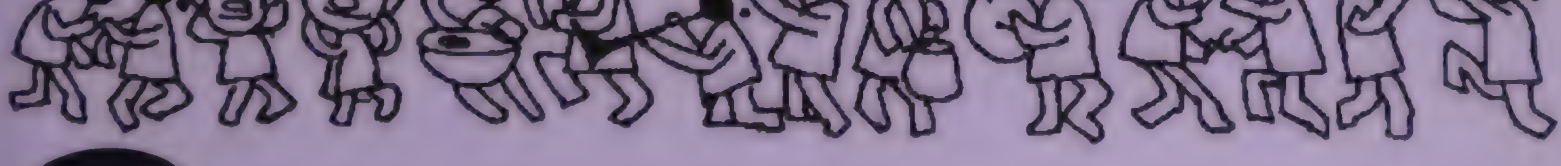
ಸ್ಥಳ : ಒಳಾಂಗಣ

ವಿಧಾನ : ಆಟ

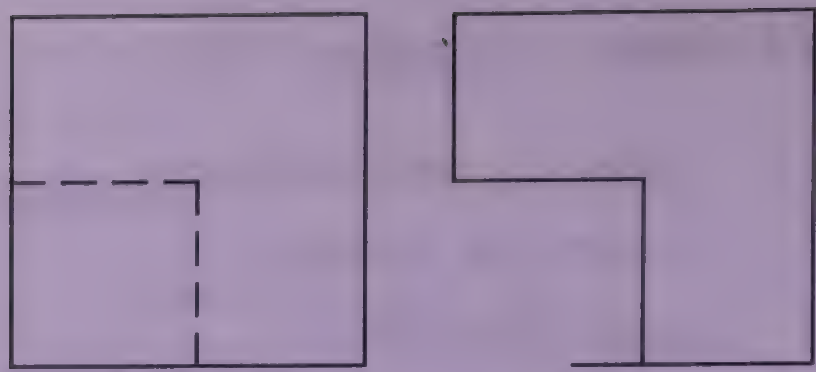
ಸಾಮಗ್ರಿ : ಚೌಕಾಕಾರದ ಒಂದೇ ಅಳತೆಯ ಪೇಪರ್‌ಗಳು.



ನಿರ್ವಹಣೆ : ಒಬ್ಬ ರೈತನಿಗೆ ನಾಲ್ಕು ಎಕರೆ ಚೌಕಾಕಾರದ ಜಮೀನು ಇದೆ. ಈಗಾಗಲೇ ಒಂದು ಎಕರೆ ಜಮೀನಿನಲ್ಲಿ ತೆಂಗು, ಮಾವು, ಮುಂತಾದ ಸಸಿಗಳನ್ನು ನೆಟ್ಟಿದ್ದಾನೆ. ಉಳಿದ ಮೂರು ಎಕರೆ ಜಮೀನಿನಲ್ಲಿ ಸಮನಾಗಿ ನಾಲ್ಕು ಭಾಗ ಮಾಡಿ ಜೋಳ, ಗೋಧಿ, ಕಡಲೆ, ಹತ್ತಿಯನ್ನು ಬಿತ್ತಬೇಕಾಗಿದೆ. ಈಗ ಒಂದು ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಸಸಿಗಳನ್ನು ನೆಟ್ಟದ್ದರಿಂದ "L" ಆಕಾರದಲ್ಲಿ ಜಮೀನು ಉಳಿದಿದೆ. ಉಳಿದ ಮೂರು ಎಕರೆ ಜಮೀನನ್ನು ಸಮನಾಗಿ "L" ಆಕಾರದಲ್ಲೇ ನಾಲ್ಕು







ಭಾಗಗಳನ್ನಾಗಿ ಮಾಡಿ ಜೋಳ,ಗೋಧಿ, ಕಡಲೆ ಹತ್ತಿಯನ್ನು ಬಿತ್ತಲು ಈ ರೈತನಿಗೆ ನೀವು ಸಹಾಯ ಮಾಡಿರಿ.

ಸೂಚನೆ: 1. ವಿಭಾಗದ (ಕಾರ್ನರ್) ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಈ ಚಟುವಟಿಕೆ ಮಾಡಿಸಿ.

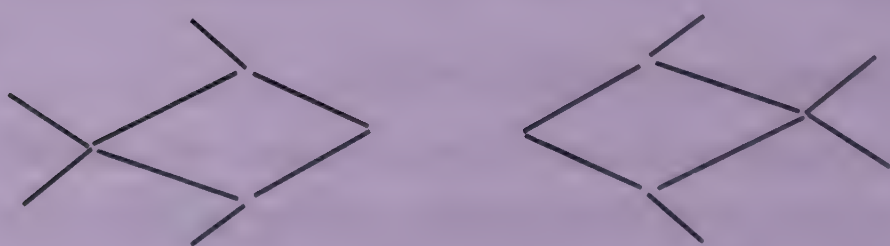
2. ಇಂತಹ ಹಲವು ಸಮಸ್ಯೆಗಳನ್ನು ಹೇಳಿ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಆಲೋಚಿಸಲು ಪ್ರೇರೇಪಿಸಿ.

ಉದಾ: 1. ಒಂದು ಮನೆಯ ರೊಟ್ಟಿ ಬುಟ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ಮೂರು ರೊಟ್ಟಿಗಳಿದ್ದವು. ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಅಪ್ಪ–ಮಗ–ಇಬ್ಬರು ಗಂಡ–ಹೆಂಡತಿ ಇಬ್ಬರು ಇದ್ದರು. ಇವರಿಗೆಲ್ಲಾ ರೊಟ್ಟಿಗಳನ್ನು ಮುರಿಯದ ಹಾಗೆ ಹಂಚಿ.

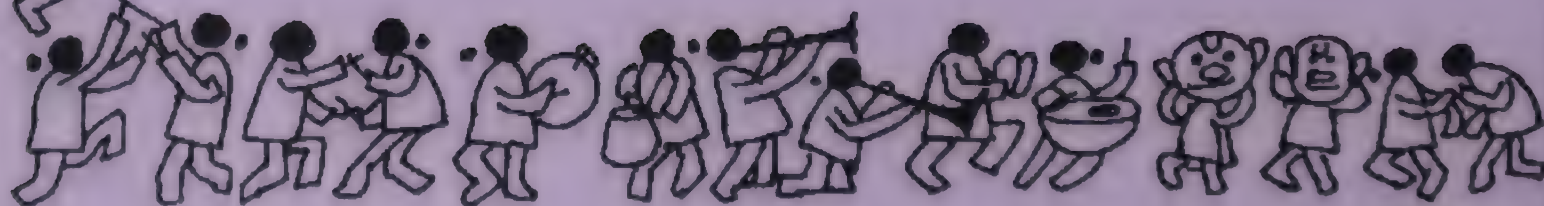
2. ಒಂದು ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನು ಮನಸ್ಸಿನಲ್ಲಿಟ್ಟುಕೊಂಡು, ಅದನ್ನು ಎರಡರಷ್ಟು ಮಾಡಿ. ಎರಡನ್ನೂ ಕೂಡಿಸಿ ಬಂದ ಮೊತ್ತಕ್ಕೆ 5 ರಿಂದ ಗುಣಿಸಿ. ಬಂದ ಸಂಖ್ಯೆಗೆ 5ನ್ನು ಕೂಡಿಸಿ. ಬಂದ ಮೊತ್ತವನ್ನು ಹೇಳಿದರೆ ಮನಸ್ಸಿನ ಲ್ಲಿಟ್ಟುಕೊಂಡ ಸಂಖ್ಯೆ ಯಾವುದು ಹೇಳುವೆ.

ಈ ಕೆಳಗೆ ಜೋಡಿಸಿರುವ ಗೋಲಿಗಳಲ್ಲಿ 3 ನ್ನು ಮಾತ್ರ ಸ್ಥಳಾಂತರಿಸಿ ಜೋಡಣೆಯನ್ನು ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ತೋರಿಸಿದಂತೆ ತಲೆ ಕೆಳಗಾಗಿ ಮಾಡುವಿರಾ?

4. ಈ ಕೆಳಗಿನ ಮೀನಿನ ಆಕೃತಿಯನ್ನು 3 ಕಡ್ಡಿ (ಬುಜ)ಗಳನ್ನು ಸ್ಥಳಾಂತರಿಸಿ ಮೀನಿನ ಆಕೃತಿಯ ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಹೋಗುವಂತೆ ಮಾಡಬೇಕು. ಮಾಡುವಿರಾ?









ಕಥಾ ರೂಪದ ಸಮಸ್ಯೆ: ಒಮ್ಮೆ ಒಬ್ಬ ಹುಡುಗ ಹೊರಗಡೆ ಹೊರಟನು. ಒಂದು ಗಿಡದ ಬಳಿ ಬಂದಾಗ ಅಲ್ಲಿದ್ದ ಹಕ್ಕಿಗಳು ಪುರ್ರನೆ ಹಾರಿಹೋದವು. ಅವನಿಗೆ ಅವುಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ ತಿಳಿಯುವ ಆಸೆ ಆಯಿತು. ಹುಡುಗರ ಹಿಂದೆ ಇದ್ದ ಒಂದು ಹಕ್ಕಿಯನ್ನು ಕುರಿತು "ಹಕ್ಕಿ ಹಕ್ಕಿ ನೀವು ಎಷ್ಟು ಇದ್ದೀರಾ?" ಎಂದು ಕೇಳಿದನು. ಅದಕ್ಕೆ ಆ ಹಕ್ಕಿಯು "ನಾವು, ನಮ್ಮಷ್ಟು, ನಮ್ಮರ್ಧ, ನಮ್ಮಗಿರ್ಧ(ಕಾಲು ಭಾಗ) ನೀನೂ ಸೇರಿದರೆ ನೂರು" ಎಂದಿತು. ಹಾಗಾದರೆ ಹಕ್ಕಿಗಳ ಸಂಖ್ಯೆ ಎಷ್ಟು?







4. ಸರಿ ಬೆಸ

ಉದ್ದೇಶ : ಎಣಿಕೆ, ಸರಿ, ಬೆಸ ಪರಿಚಯ ಮತ್ತು ಸಂಕಲನ

ಸಾಮಗ್ರಿ : ಬೀಜಗಳು, ಕಲ್ಲುಗಳು

ಸ್ಥಳ : ಒಳಾಂಗಣ/ಹೊರಾಂಗಣ

ವಿಧಾನ : ಆಡುವುದು.

ನಿರ್ವಹಣೆ : ಮಕ್ಕಳನ್ನು 5 ರಂತೆ ಗುಂಪು ಮಾಡುವುದು. ಪ್ರತಿ ಗುಂಪಿಗೂ ಸ್ವಲ್ಪ ಹುಣಸೆ ಬೀಜ ಕೊಡುವುದು. ಗುಂಪಿನಲ್ಲಿ ಮೊದಲನೆಯವನು ಹುಣಸೆ ಬೀಜಗಳನ್ನು ತನ್ನ ಬೊಗಸೆಯಲ್ಲಿ ಸ್ವಲ್ಪ ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಅಲ್ಲಾಡಿಸುತ್ತಾ ಅದರಲ್ಲಿ ಸ್ವಲ್ಪ ಬೀಜಗಳನ್ನು ತನ್ನ ಬಲಗೈ ಮುಷ್ಠಿಯಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದು ತಂಡದಲ್ಲಿರುವ ಎರಡನೆಯವನನ್ನು ಸರಿ, ಬೆಸ ಎಂದು ಕೇಳುವನು. ಅವನ ಊಹೆ ಸರಿಯಾದ ಉತ್ತರವಾಗಿದ್ದರೆ ಒಂದು ಅಂಕ. ಎರಡನೆಯವನಿಗೆ ಲಭಿಸುತ್ತದೆ. ಸರಿ ಅಂದರೆ ಸಮ ಸಂಖ್ಯೆಗಳಿರುವುದು. ಬೆಸ ಎಂದರೆ ಬೆಸ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಬೀಜಗಳಿರುವುದು. 'ಬುಗ್ಗ' ಎಂದರೆ ಖಾಲಿ (ಬೀಜಗಳಿರುವುದಿಲ್ಲ). ಮೊದಲನೆಯವನು ಬೀಜ ಹಿಡಿದು ತಂಡದಲ್ಲಿರುವವರೆಲ್ಲರಿಗೂ ಒಂದೊಂದು ಬಾರಿ ಕೇಳುತ್ತಾನೆ. ಅವರು ಸರಿ ಬೆಸ ಉತ್ತರ ಹೇಳಿ ಉತ್ತರ ಸರಿಯಾಗಿದ್ದರೆ 1 ಅಂಕ ತಪ್ಪಾಗಿದ್ದರೆ 0 ಅಂಕ ಪಡೆಯುವರು. ನಂತರ ಎರಡನೆಯವನು ಬೀಜ ಹಿಡಿದು ಸರಿ ಬೆಸ ಕೇಳುವನು. ಉತ್ತರಿಸಿದ ಎಲ್ಲರೂ ತಮ್ಮ ತಮ್ಮ ಅಂಕಗಳನ್ನು ಪಡೆದು ಮೊದಲಿನ ಅಂಕಗಳಿಗೆ ಸೇರಿಸುವರು. ಹೀಗೆಯೇ ತಂಡದಲ್ಲಿರುವವರೆಲ್ಲರಿಗೂ ಆಟ ಆಡಿದ ಮೇಲೆ ಹೆಚ್ಚು ಅಂಕಗಳನ್ನು ಪಡೆದವರು ಉತ್ತಮ. ಕೊನೆಗೆ ಒಂದು ತಂಡದಲ್ಲಿ ಎಲ್ಲರ ಅಂಕಗಳನ್ನು ಕೂಡಿದಾಗ ಯಾವ ತಂಡದ ಅಂಕಗಳು ಹೆಚ್ಚಾಗಿರುವುದೋ ಅದು ಉತ್ತಮ ತಂಡ. ಅಂಕಗಳನ್ನು ತಿಳಿಸುವಾಗ ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನು ಅದು 'ಸರಿ' ಅಥವಾ 'ಬೆಸ' ಎಂದು ತಿಳಿಸಬೇಕು. ಹೀಗೆ ನಾಲ್ಕು ಬಾರಿ ಆಟ ಆಡಿಸುವುದು.

ಸೂಚನೆ : 1. ಎಣಿಕೆ ಮಾಡಲು ಮಗುವಿಗೆ ಸೂಚಿಸಬೇಕು. ಬೀಜಗಳನ್ನು ಗುಂಪಿನ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿಡಿ.



5. ಸಂಖ್ಯೆ ಯಾವುದು?/ವಿನೋದ ಸಂಖ್ಯೆ

ಉದ್ದೇಶ : ಸಂಕಲನ ಕ್ರಿಯೆಯ ಬಗ್ಗೆ ತಾರ್ಕಿಕ ಚಿಂತನೆ ಬೆಳೆಸುವುದು.

ಸ್ಥಳ : ಒಳಾಂಗಣ/ಹೊರಾಂಗಣ

ಸಾಮಗ್ರಿ : 4x4 = 16 ಚಿಕ್ಕ ಚೌಕಗಳಿರುವ ದೊಡ್ಡ ಕಾರ್ಡುಗಳು - 10



0, 1, 2, 3 ಅಂಕಿಗಳಿರುವ ಚಿಕ್ಕ ಚೀಟಿಗಳು ಪ್ರತಿ ಕಾರ್ಡ್‌ಗೆ - 16



ಚಟುವಟಿಕೆ : ಪ್ರತಿ ಗುಂಪಿನಲ್ಲಿ 4 ಮಕ್ಕಳಿರುವಂತೆ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಗುಂಪುಗಳನ್ನಾಗಿ ಮಾಡುವುದು. ಪ್ರತಿ ಗುಂಪಿಗೆ 0, 1, 2, 3 ಅಂಕಗಳ ತಲಾ ನಾಲ್ಕು ಇರುವಂತೆ ಮತ್ತು ಇವುಗಳನ್ನು ಜೋಡಿಸಲು ದೊಡ್ಡದಾದ ಒಂದು ಕಾರ್ಡು ಕೊಡಬೇಕು. ಅಂಕಿಗಳಿರುವ ಚೀಟಿಗಳನ್ನು ಆರಿಸಿಕೊಂಡು ಪ್ರತಿ ಅಡ್ಡ ಸಾಲು ಮತ್ತು ಕಂಬ ಸಾಲುಗಳ ಅಂಕಿಗಳ ಸಮನಾಗಿರುವಂತೆ ಜೋಡಿಸಬೇಕು. ಆ ಸಂಖ್ಯೆ ಯಾವುದು?

ಸೂಚನೆ :
1. ಯಾವುದೇ ಅಂಕಿಯು ಅಡ್ಡಸಾಲಿನಲ್ಲಿ ಅಥವಾ ಕಂಬ ಸಾಲಿನಲ್ಲಿ ಪುನರಾವರ್ತನೆಯಾಗಬಾರದು.
2. ನಿರ್ವಾಹಕರು ಬೇಕಾದ ಸಲಕರಣೆಗಳನ್ನು ಮೊದಲೇ ಸಾಕಷ್ಟು ಸಿದ್ಧಪಡಿಸಿಕೊಂಡಿರಬೇಕು.
3. ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಚಿಂತನೆಗೆ ಅವಕಾಶ ಕೊಟ್ಟು ಉತ್ತರ ಬರಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗದೇ ಇದ್ದಾಗ ಉತ್ತರ 6 ಬರುತ್ತದೆ ಎಂದು ತಿಳಿಸಬಹುದು.
4. ನಿರ್ವಾಹಕರು ಇದೇ ರೀತಿ 2 ಅಥವಾ 3 ಬಾರಿ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಸಂಖ್ಯೆಗಳಿಂದ ಮಾಡಿಸಬೇಕು?

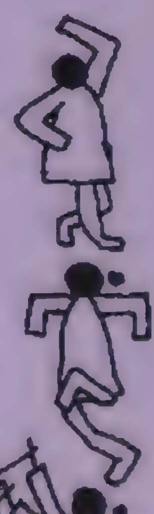
6. ನೀನು ಮಾಡು ನಾನು ಹೇಳುವೆ

ಉದ್ದೇಶ : ಅಭಿನಯ ಕೌಶಲ್ಯ ಗುರುತಿಸುವುದು ಮತ್ತು ನೀರಿನ ಉಪಯೋಗವನ್ನು ತಿಳಿಯುವುದು.

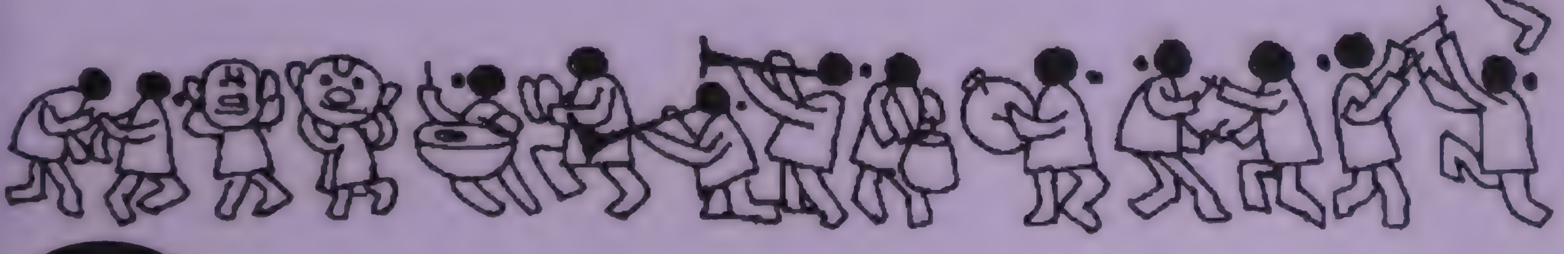
ಸ್ಥಳ : ಒಳಾಂಗಣ/ಹೊರಾಂಗಣ

ವಿಧಾನ : ಅಭಿನಯ

ನಿರ್ವಹಣೆ : ಮಕ್ಕಳು ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಕುಳಿತುಕೊಂಡಿರಬೇಕು. ಪ್ರತಿ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಯು ಸರದಿಯಂತೆ ವೃತ್ತದ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಬಂದು ನೀರಿನ ಬಳಕೆಯನ್ನು ಅಭಿನಯದ ಮೂಲಕ ತೋರಿಸುವಂತೆ ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ಸೂಚಿಸಿ. ತಾವು ಮೊದಲು ಅಭಿನಯಿಸಿ ತೋರಿಸಬೇಕು. (ಒಬ್ಬರು ಮಾಡಿರುವುದನ್ನು ಇನ್ನೊಬ್ಬರು ಮಾಡುವಂತಿಲ್ಲ ಎಂದು ಸೂಚಿಸುವುದು) ಈ ಆಟದಿಂದ ನೀರಿನ ಉಪಯೋಗಗಳು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಮನವರಿಕೆಯಾಗುತ್ತದೆ.



ಸೂಚನೆ : ಒಬ್ಬನು ಅಭಿನಯಿಸಿದ ನಂತರ ಬಲ ತುದಿಯಲ್ಲಿರುವನು ಮಾಡಿದ ಅಭಿನಯ ಏನೆಂದು ಹೇಳಬೇಕು.





ಹಾಡು:

ಬೇಕೇ ಬೇಕೇ ನೀರು

ಯಾಕೆ ಬೇಕು ನೀರು? ॥ ಪಲ್ಲವಿ॥

ಬೇಕು ಬೇಕು ನೀರು

ಕುಡಿಯಲು ಬೇಕು ನೀರು

ಬೇಕೇ ಬೇಕೇ ನೀರು

ಯಾಕೆ ಬೇಕು ನೀರು?

ಬೇಕು ಬೇಕು ನೀರು

ಸ್ನಾನಕೆ ಬೇಕು ನೀರು

ಬೇಕೇ ಬೇಕೇ ನೀರು

ಯಾಕೆ ಬೇಕು ನೀರು

ಬೇಕು ಬೇಕು ನೀರು

ವ್ಯವಸಾಯಕೆ ಬೇಕು ನೀರು

ಬೇಕೇ ಬೇಕೇ ನೀರು

ಯಾಕೆ ಬೇಕು ನೀರು?

ಬೇಕು ಬೇಕು ನೀರು

ವಿದ್ಯುತ್ ಉತ್ಪಾದನೆಗೆ ಬೇಕು ನೀರು

ಬೇಕೇ ಬೇಕೇ ನೀರು

ಯಾಕೆ ಬೇಕು ನೀರು?

ಬೇಕು ಬೇಕು ನೀರು

ಅಡಿಗೆಗೆ ಬೇಕು ನೀರು



ಸೂಚನೆ: ನೀರಿನ ಉಪಯೋಗಗಳನ್ನು ಸೇರಿಸುತ್ತಾ ಹಾಡು ಮುಂದುವರಿಸಬಹುದು. ಹಾಡು ಹೇಳುವಾಗ ಎಲ್ಲರೂ ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ನಿಂತಿರಬೇಕು. ಪಲ್ಲವಿಯನ್ನು ಎಲ್ಲರೂ ಹೇಳಬೇಕು. ಒಂದೊಂದು ಉಪಯೋಗವನ್ನು ಒಬ್ಬರು ಮಧ್ಯೆ ಬಂದು ಅಭಿನಯದ ಜೊತೆಗೆ ಹಾಡನ್ನು ಎಲ್ಲರಿಗೂ ಹೇಳಿಕೊಡಬೇಕು. ನಂತರ ತನ್ನ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲಬೇಕು. ಇದು ಹೀಗೇ ಮುಂದುವರೆಯುತ್ತಾ ಹೋಗುತ್ತದೆ.



7. ಕೆರೆ-ನೋಡು



ಉದ್ದೇಶ : 1. ಜಲಮಾಲಿನ್ಯಕ್ಕೆ ಕಾರಣ ತಿಳಿಯುವುದು.

2. ಪರಿಹಾರ ತಿಳಿಯುವುದು.

ಸ್ಥಳ : ಬಿಳಿಯ ಹಾಳೆ, ಪೆನ್ನು

ವಿಧಾನ : ಭೇಟಿ, ಚರ್ಚೆ

ನಿರ್ವಹಣೆ : ಮಕ್ಕಳನ್ನು ನೀರಿನ ಆಕರಕ್ಕೆ (ನದಿ, ಕೆರೆ, ತೊರೆ, ಬಾವಿ, ಕುಂಟೆ) ಕರೆದುಕೊಂಡು ಹೋಗುವುದು. ಮಕ್ಕಳೊಂದಿಗೆ ಜಲಮಾಲಿನ್ಯಕ್ಕೆ ಕಾರಣ ಹಾಗೂ ಪರಿಹಾರದ ಬಗ್ಗೆ ಚರ್ಚಿಸುವುದು. ನಂತರ ಕಾರಣ, ಹಾಗೂ ಪರಿಹಾರಗಳನ್ನು ಪಟ್ಟಿ ಮಾಡಲು ತಿಳಿಸುವುದು.



ಸೂಚನೆ: 1. ಕೆರೆ, ಬಾವಿ, ಕುಂಟೆ ಲಭ್ಯವಿದ್ದರೆ ಮಾಡಿಸಬಹುದು.

2. ಸಮುದಾಯ ಪಾಲ್ಗೊಳ್ಳುವಂತೆ ನೋಡಿಕೊಳ್ಳಿ.

3. ಭೇಟಿಯ ನಂತರ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಜಾಗ್ರತೆಯಿಂದ ಕರೆದುಕೊಂಡು ಬನ್ನಿ.

8. ಚದುರಂಗದ ಆಟ.

ಉದ್ದೇಶ : ತಾರ್ಕಿಕ ಚಿಂತನೆ ಬೆಳೆಸುವುದು, ಆಯ್ಕೆಯ ವಿಧಾನದಿಂದ ಕ್ರಮ ಯೋಜನೆಗೆ ತಳಪಾಯ ಹಾಕುವುದು.

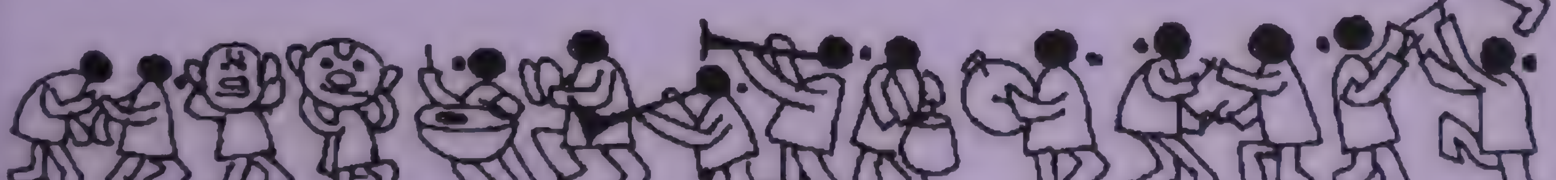
ಸ್ಥಳ : ಹೊರಾಂಗಣ/ಒಳಾಂಗಣ

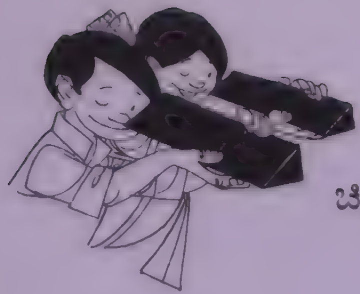
ಸಾಮಗ್ರಿಗಳು : ಪ್ರತಿ ಮಗುವಿಗೆ ಒಂದು ಚೌಕಾಕಾರದ ಬಿಳಿ ಹಾಳೆ ನೀಡುವುದು. ಅದನ್ನು 4x4=64 ಚಿಕ್ಕ ಚೌಕಾಕಾರಗಳಾಗಿ ಮಡಚುವುದನ್ನು ಮೊದಲು ನಿರ್ವಾಹಕರು ತಿಳಿಸುವುದು.

ವಿಧಾನ : ಆಟ

ನಿರ್ವಹಣೆ : ಒಂದು ಚದುರಂಗದ ಆಡುವಾಗ ಒಂದು ಆನೆಯಿಂದ ಅದು ಇರುವ ಅಡ್ಡಸಾಲಿನಲ್ಲಿನ ಅಥವಾ ಕಂಬ ಸಾಲಿನಲ್ಲಿನ ಇನ್ನೊಂದು ಆನೆಯನ್ನು ಹೊಡೆಯಬಹುದು. ಯಾವ ಆನೆಯೂ







ಇನ್ನೊಂದು ಆನೆಯಿಂದ ಹೋಗದೆ 8 ಆನೆಗಳನ್ನು 64 ಮನೆಗಳಲ್ಲಿ ಹೊಂದಿಸುವಂತೆ ತಿಳಿಸುವುದು. ಒಂದು ಬಾರಿ ಜೋಡಿಸುವಾಗ 'ಎ' ಎಂದು ಗುರುತಿಸಿ ನಂತರ ಈ ರೀತಿಯ ಚಿಹ್ನೆಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಹೆಚ್ಚು ಬಾರಿ ಜೋಡಿಸಲು ತಿಳಿಸಬೇಕು.

ಸೂಚನೆ : 1. ನಿರ್ವಾಹಕ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಒಮ್ಮೆ ಈ ಚಟುವಟಿಕೆ ಪ್ರದರ್ಶಿಸಬೇಕು.

2. 4 ರಿಂದ 5 ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಗುಂಪು ಮಾಡಿ ಈ ಚಟುವಟಿಕೆ ಮಾಡಿಸಬಹುದು.

3. ಸಮಯ ಸಾಲದೇ ಬಂದರೆ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಈ ಚಟುವಟಿಕೆ ಮುಂದುವರೆಸುವಂತೆ ತಿಳಿಸುವುದು.

4. ಸಮಯ ಲಭ್ಯವಿದ್ದರೆ ಮಾತ್ರ ಮೇಳದಲ್ಲಿ ಈ ಚಟುವಟಿಕೆ ಮಾಡಿಸಬಹುದು.

9. ಶ್ರಮದಾನ

ಉದ್ದೇಶ : ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಸೇವಾ ಮನೋಭಾವನೆಯನ್ನು ಬೆಳೆಸುವುದು.

ಸ್ಥಳ : ಹೊರಾಂಗಣ

ವಿಧಾನ : ಪ್ರಾಯೋಗಿಕ ಅನುಭವ

ನಿರ್ವಹಣೆ : ಶಾಲೆಯ ಬಳಿ ಅಥವಾ ಊರಿನಲ್ಲಿರುವ ಯಾವುದಾದರೂ ಒಂದು ಸ್ಥಳವನ್ನು ನಿರ್ವಾಹಕರ ಮುಂದಾಳತ್ವದಲ್ಲಿ ಸ್ವಚ್ಛಗೊಳಿಸುವುದು.

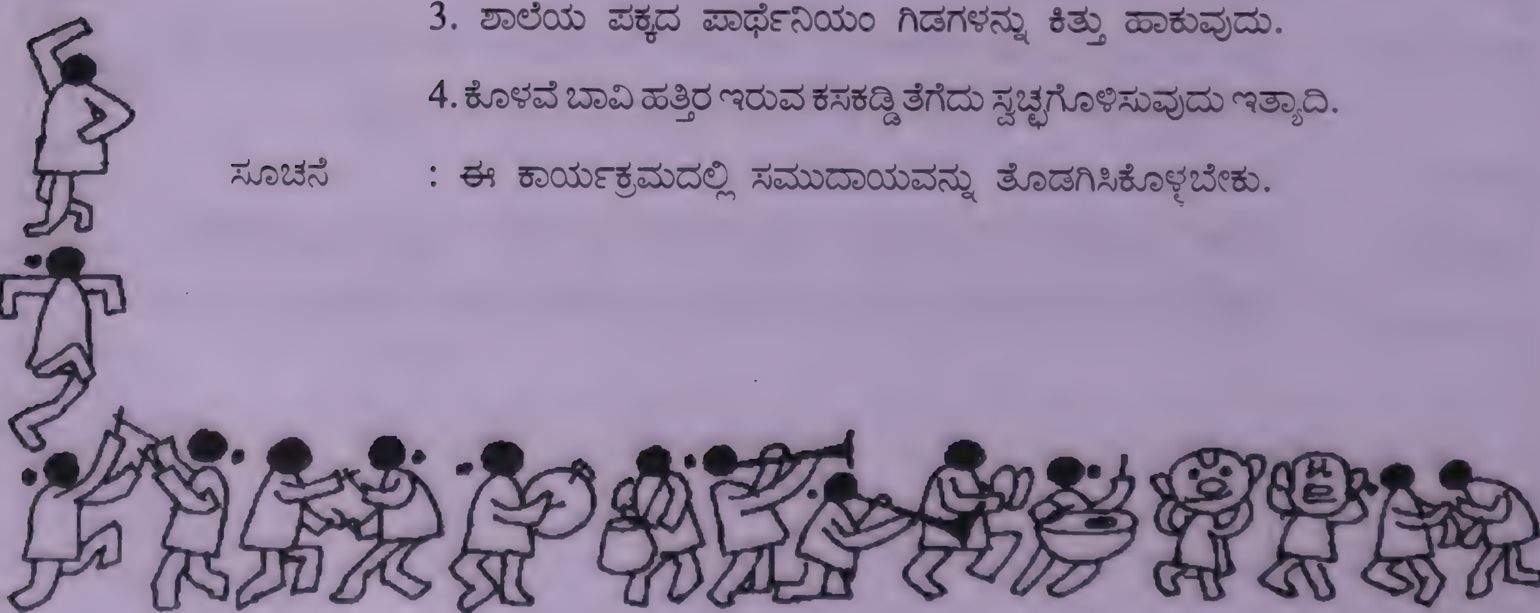
ಉದಾ: 1. ಶಾಲೆಯ ಮುಂದಿನ ಮೈದಾನದಲ್ಲಿ ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ಎತ್ತಿ ದೂರ ಹಾಕುವುದು.

2. ಊರಿನ ಬೀದಿಯನ್ನು ಸ್ವಚ್ಛಗೊಳಿಸುವುದು.

3. ಶಾಲೆಯ ಪಕ್ಕದ ಪಾರ್ಥೇನಿಯಂ ಗಿಡಗಳನ್ನು ಕಿತ್ತು ಹಾಕುವುದು.

4. ಕೊಳವೆ ಬಾವಿ ಹತ್ತಿರ ಇರುವ ಕಸಕಡ್ಡಿ ತೆಗೆದು ಸ್ವಚ್ಛಗೊಳಿಸುವುದು ಇತ್ಯಾದಿ.

ಸೂಚನೆ : ಈ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮದಲ್ಲಿ ಸಮುದಾಯವನ್ನು ತೊಡಗಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು.



10. ನಾನು ಯಾರು



ಉದ್ದೇಶ : 1. ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಊಹಾ ಶಕ್ತಿ ಬೆಳೆಸುವುದು.

2. ಪ್ರಶ್ನಿಸುವ ಕೌಶಲ

3. ವರ್ಗೀಕರಣ

ಸ್ಥಳ: ಒಳಾಂಗಣ/ಹೊರಾಂಗಣ

ಸಾಮಗ್ರಿಗಳು : ಪೇಪರ್, ಸ್ಕೆಚ್ ಪೆನ್, ಕ್ಲಿಪ್ ಪಿನ್

ವಿಧಾನ : ಆಟ

ನಿರ್ವಹಣೆ : ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಎರಡು ಗುಂಪು ಮಾಡಿ, ಒಂದೊಂದು ಗುಂಪಿಗೆ ಒಂದೊಂದು ಹೆಸರು ಕೊಡಿ. ಒಂದು ಕಾಗದದ ಮೇಲೆ ದಪ್ಪ ಅಕ್ಷರಗಳಲ್ಲಿ ಪ್ರಾಣಿ, ಪಕ್ಷಿ, ವಸ್ತು ಮತ್ತು ಊರು ಹೀಗೆ ಯಾವುದಾದರೂ ಹೆಸರು ಬರೆದು ಯಾವುದಾದರೂ ಒಂದು ಗುಂಪಿನ ಒಂದು ಮಗುವಿನ ಬೆನ್ನಿಗೆ ಚಿತ್ರ ಅಂಟಿಸುವುದು. ಅಂಟಿಸಿಕೊಂಡವನು ತನ್ನ ಎದುರಿನ ಗುಂಪಿನವರಿಗೆ ತನ್ನ ಬೆನ್ನಿಗೆ ಅಂಟಿಸಿದ್ದನ್ನು ತೋರಿಸಬೇಕು. ನಂತರ ಪ್ರಶ್ನೆ ಕೇಳಬೇಕು. ಎದುರಿನವರು ಉತ್ತರವಾಗಿ ಹೌದು ಅಥವಾ ಅಲ್ಲ ಎಂದು ಮಾತ್ರ ಹೇಳಬೇಕು. ಗರಿಷ್ಠ ಹತ್ತು ಪ್ರಶ್ನೆ ಕೇಳುವುದರೊಳಗೆ ತನ್ನ ಬೆನ್ನಿಗೆ ಅಂಟಿಸಿದ್ದನ್ನು ಹೇಳಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಎರಡೂ ಗುಂಪಿಗೆ ಮಾಡಿಸುತ್ತಾ ಹೋಗಬೇಕು. ಯಾವ ಗುಂಪಿನವರು ಹೆಚ್ಚು ಅಂಕ ಗಳಿಸುವರೋ





ಅವರು ಗೆದ್ದಂತೆ.

ಉದಾ: ಒಂದು ಗುಂಪಿನ ಮಗುವಿನ ಬೆನ್ನಿಗೆ ಬೆಕ್ಕು ಎಂದು ಬರೆದು ಚೀಟಿ ಅಂಟಿಸಿದ್ದೇವೆಂದರೆ ಅದನ್ನು ಎದುರು ಗುಂಪಿಗೆ ತೋರಿಸಿ ಹೀಗೆ ಪ್ರಶ್ನೆ ಮಾಡಬಹುದು.

1. ನಾನು ಪಕ್ಷಿಯೋ?

ಉ: ಅಲ್ಲ.

2. ನಾನು ಪ್ರಾಣಿಯೋ?

ಉ: ಹೌದು.

3. ಆ ಪ್ರಾಣಿಗೆ ನಾಲ್ಕು ಕಾಲು ಇವೆಯೋ

ಉ: ಹೌದು.

4. ಬೌ ಬೌ ಎನ್ನುತ್ತದೋ?

ಉ: ಇಲ್ಲ.

5. ಅಂಬಾ ಎನ್ನುತ್ತದೋ?

ಉ: ಇಲ್ಲ.

6. ಮಿಯಾಂ ಎನ್ನುತ್ತದೋ?

ಉ: ಹೌದು.

7. ಬೆಕ್ಕಾ?

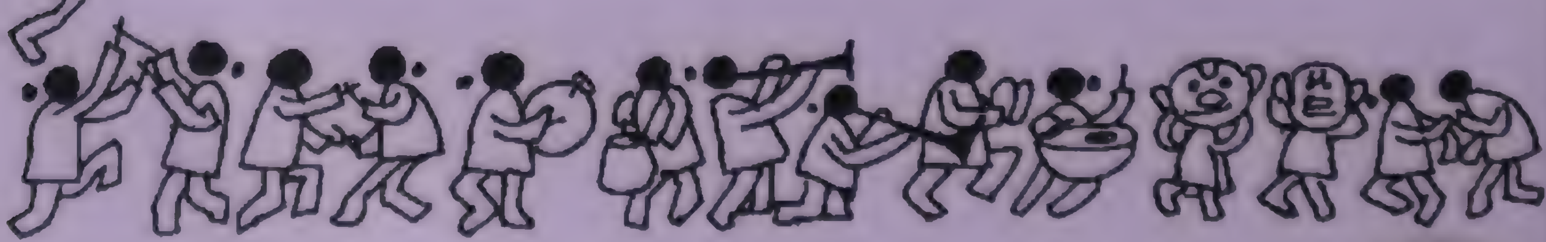
ಉ: ಹೌದು.



ಸೂಚನೆ : 1. ಮಗು ಕೇಳುವ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳು ಸಂಕೀರ್ಣವಾಗಿರದಂತೆ ಎಚ್ಚರಿಕೆಯಿಂದ ನಿರ್ವಾಹಕರು ಆಟಕ್ಕೆ ಮುನ್ನ ತಿಳಿಸಿರಬೇಕು. ಪ್ರಶ್ನೆಗಳಿಗೆ ಉತ್ತರವು ಹೌದು ಅಥವಾ ಅಲ್ಲ ಎಂದು ಬರುವ ಹಾಗೆ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳು ಇರಬೇಕು.

2. ಕೇಳುವ ಪ್ರಶ್ನೆ ಸರಳವಾಗಿರುವಂತೆ ನಿರ್ವಾಹಕರು ಮುಂಚೆ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ತಿಳಿಸಿರಬೇಕು.

3. ಉತ್ತರಿಸುವವರು ಹೌದು, ಅಲ್ಲ ಎಂದು ಮಾತ್ರ ಹೇಳಬೇಕು.



V ಕಥೆ ಕಟ್ಟೋಣ



ಕಥೆಗಳನ್ನು ಎಲ್ಲಾ ವಯೋಮಿತಿಯವರೂ ಇಷ್ಟಪಡುತ್ತಾರೆ. ಎಳೆಯ ಮಕ್ಕಳು ಕಥೆಯೆಂದಾಕ್ಷಣ ಕೇಳಲು ಉತ್ಸುಕರಾಗಿರುತ್ತಾರೆ. ಮಕ್ಕಳ ಉತ್ಸುಕತೆಯನ್ನು ಬಳಸಿಕೊಂಡು ಕಥೆಯನ್ನು ರೂಪಿಸುವ ಸೃಜನಶೀಲತೆ ಮತ್ತು ಆಲೋಚನಾ ಶಕ್ತಿಯನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸುವುದು ಈ ವಿಭಾಗದ ಸದಾಶಯ.

ನಿರ್ವಾಹಕರಿಗೆ ಸೂಚನೆ: 1. ಮಕ್ಕಳಿಂದ ಈಗಾಗಲೇ ಅವರಿಗೆ ಗೊತ್ತಿರುವ ಕಥೆಗಳನ್ನು ಹೇಳಿಸುವುದು. ಮಕ್ಕಳು ಖಂಡಿತ ಕಥೆ ಹೇಳುತ್ತಾರೆ. ಆದರೆ ಚಿಕ್ಕ ಮಕ್ಕಳು ಹೇಳುವ ಕಥೆಗಳಿಗೆ ಸ್ಪಷ್ಟ ಅರ್ಥವಿಲ್ಲದಿರಬಹುದು. ಆದರೂ ಪ್ರೋತ್ಸಾಹಿಸಿ.

2. ಎಲ್ಲಾ ಮಕ್ಕಳೂ ಭಾಗವಹಿಸುವಂತೆ ನೋಡಿಕೊಳ್ಳಿ.

3. ಮಕ್ಕಳು ಕಥೆ ಹೇಳುವಾಗ ಯಾವುದೇ ಕಾರಣಕ್ಕೂ ಮಧ್ಯ ಪ್ರವೇಶ ಮಾಡಿ ತಿದ್ದುವುದು, ಹಾಗಲ್ಲ ಹೀಗೆ ಎನ್ನುವುದು ಬೇಡ.

4. ಮಕ್ಕಳು ಮೊದಲು ಕಥೆ ಹೇಳಲು ಹಿಂಜರಿದರೆ ಶಿಕ್ಷಕರೇ ಚಿಕ್ಕದಾದ, ಸ್ವಾರಸ್ಯವಾದ, ಸರಳವಾದ ಕಥೆ ಹೇಳಿ ಪ್ರೇರಣೆ ನೀಡುವುದು.

5. ಬೇಕಾದ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳನ್ನು ಮೊದಲೇ ಹೊಂದಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

6. ಈ ಕಥೆಗಳ ಸಂಗ್ರಹವನ್ನು ನಿರ್ವಾಹಕರು ಮಾಡಬೇಕು.

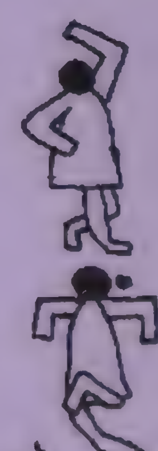
1. ಮಕ್ಕಳಿಂದ ಕಥೆ ಹೇಳಿಸುವುದು.

ಉದ್ದೇಶ : 1. ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಕಥೆ ಬಗ್ಗೆ ಆಸಕ್ತಿ ಉಂಟು ಮಾಡುವುದು.

2. ಎದ್ದು ನಿಂತು ಮಾತನಾಡುವ ಧೈರ್ಯ ಬರುವಂತೆ ಮಾಡುವುದು.

ನಿರ್ವಹಣೆ : ನಿರ್ವಾಹಕರು ಮೊದಲು ಕಥೆ ಹೇಳಲು ಪ್ರೇರೇಪಿಸುವುದು. ನಂತರ ಒಂದು ಮಗುವಿನಿಂದ ಅದಕ್ಕೆ ಗೊತ್ತಿರುವ ಕಥೆಯನ್ನು ಅದರದೇ ಆದ ಮಾತುಗಳಲ್ಲಿ (ಭಾಷೆ) ಹೇಳಲು ಅವಕಾಶ ಕೊಡಬೇಕು. ಹೀಗೆ 3–4 ಮಕ್ಕಳಿಂದ ಕಥೆ ಹೇಳಿಸುವುದನ್ನು ಮುಂದುವರೆಸಬೇಕು. ಇದರಿಂದ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಪೇರಣೆ ಸಿಕ್ಕು ಮುಂದಿನ ಹಂತಕ್ಕೆ ಹೋಗಲು ಅನುಕೂಲವಾಗುತ್ತದೆ.

2. ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ನೋಡಿ ಕಥೆ ಹೇಳುವುದು.

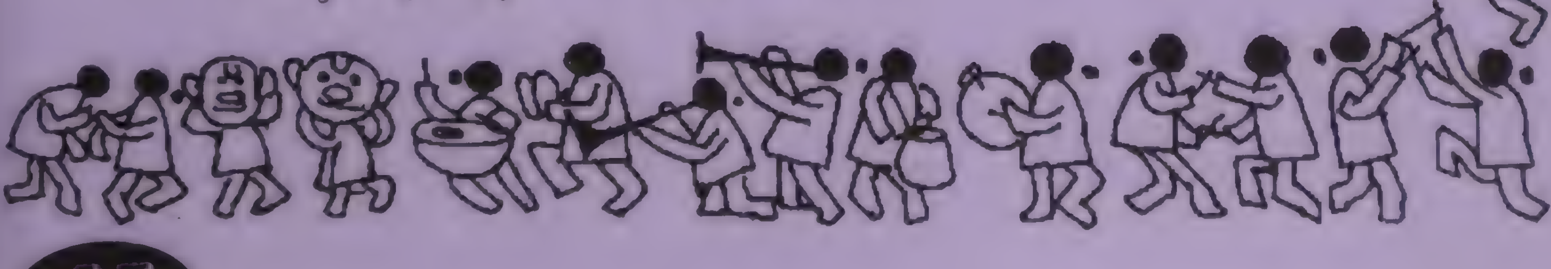


ಉದ್ದೇಶ : 1. ಸರಿಯಾಗಿ ವೀಕ್ಷಿಸುವುದು.

2. ವೀಕ್ಷಿಸಿ ಅರ್ಥೈಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು.

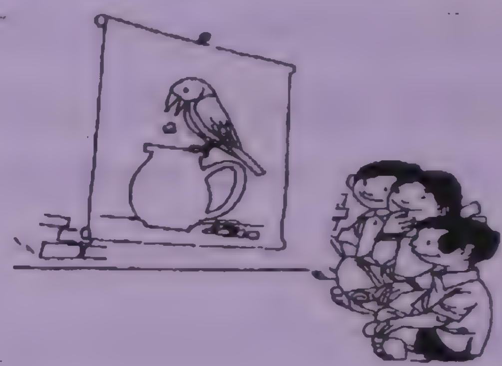
3. ಅರ್ಥೈಸಿಕೊಂಡಿದ್ದನ್ನು ಹೇಳಲು ವಾಕ್ಯಗಳನ್ನಾಗಿ ರೂಪಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು.

4. ವಾಕ್ಯಗಳನ್ನು ಚಿತ್ರಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧ ಕಲ್ಪಿಸಿ ಹೇಳುವುದು.





ವಿಧಾನ: ನಿರ್ವಾಹಕರು ವಿವರಣೆಗಳನ್ನು, ಪೂರ್ಣ ಕಥೆಯನ್ನು ಬಿಂಬಿಸುವ ಚಿತ್ರಗಳುಳ್ಳ ಚಿತ್ರಕಥೆಯ ಚಾರ್ಟುಗಳನ್ನು ತೂಗು ಹಾಕಬೇಕು. ಎಲ್ಲಾ ಮಕ್ಕಳಿಗೂ ವೀಕ್ಷಿಸಲು ಸ್ವಲ್ಪ ಕಾಲಾವಕಾಶ ನೀಡಬೇಕು. ಚಾರ್ಟನ್ನು ನೋಡಿ ಕಥೆ ಹೇಳಲು ಬಂದವರಿಂದ ಕಥೆ ಹೇಳಿಸಬೇಕು. ಹಾಗೆ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಚಿತ್ರ ಕಥೆಯ ಚಾರ್ಟುಗಳನ್ನು ತೂಗು ಹಾಕಿ ಕಥೆ ಹೇಳಿಸಬೇಕು.



ಉದಾ:

1. ಆಮೆ ಮತ್ತು ಮೊಲದ ಚಾರ್ಟು.
2. ಕೋತಿ ಮತ್ತು ಬೆಕ್ಕುಗಳು.
3. ಸಿಂಹ ಮತ್ತು ದನಗಳು.
4. ಜಾಣ ಕಾಗೆ.
5. ಸಿಂಹ ಮತ್ತು ಇಲಿ.

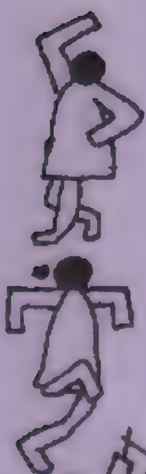
ಸೂಚನೆ : ನಿರ್ವಾಹಕರು ಹೊಸ ಕಥೆಗಳನ್ನು ಸಂಗ್ರಹಿಸಿಕೊಂಡು ಅದಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಚಿತ್ರ ಪಟಗಳನ್ನು ಸಿದ್ಧಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು.

3. ಚಿತ್ರ ಸಂಖ್ಯೆಗಳನ್ನು ಆಧರಿಸಿ ತಯಾರಿಸಿದ ಚಾರ್ಟು ನೋಡಿ ಕಥೆ ಹೇಳುವುದು.

ಉದ್ದೇಶ : ಮಕ್ಕಳು ಸಂಖ್ಯೆ,ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಗ್ರಹಿಸಿ(ವೀಕ್ಷಿಸಿ) ಅರ್ಥ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾ ಕಥೆ ಹೇಳುವ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ ಬೆಳೆಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು.

ನಿರ್ವಹಣೆ : ನಿರ್ವಾಹಕರು ಮೊದಲೇ ತಯಾರಿಸಿಕೊಂಡಿರುವ ಚಾರ್ಟನ್ನು ಎಲ್ಲರಿಗೂ ಕಾಣಿಸುವಂತೆ ತೂಗು ಹಾಕಬೇಕು. ವೀಕ್ಷಿಸಿ ಅರ್ಥ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಲು ಸ್ವಲ್ಪ ಕಾಲಾವಕಾಶ ನೀಡಿ ನಂತರ ಕಥೆ ಹೇಳುವಂತೆ ತಿಳಿಸುವುದು. ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಕಷ್ಟವಾದರೆ ತಾವೇ ಪ್ರಾರಂಭ ಮಾಡಿ ನಂತರ ಮಕ್ಕಳು ಮುಂದುವರೆಸುವಂತೆ ಹೇಳುವುದು. ಹೀಗೆ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಚಾರ್ಟುಗಳನ್ನು ಹಾಕಿ ಮಕ್ಕಳಿಂದ ಕಥೆ ಹೇಳಿಸುವುದು.

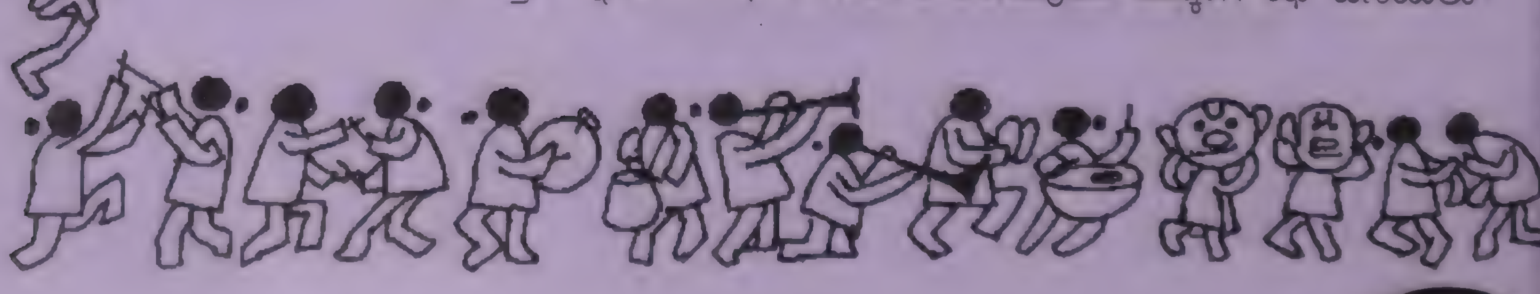
ಉದಾ: 1. ಊರಿನಲ್ಲಿ  ಇತ್ತು. ಆ  ಯಲ್ಲಿ 2  ಗಳು ವಾಸವಾಗಿದ್ದವು.



4. ಕೆಲವು ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿಟ್ಟು ಆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಕಥೆ ಹೆಣೆಯುವುದು.

ಉದ್ದೇಶ : ಕಲ್ಪನಾ ಶಕ್ತಿ ಮತ್ತು ಆಲೋಚನಾ ಶಕ್ತಿ ಬೆಳೆಸುವುದರ ಜೊತೆಗೆ ಸಂಬಂಧ ಕಲ್ಪಿಸಿ ವಾಕ್ಯ ರಚನೆ ಮಾಡುವ ಕೌಶಲ ಬೆಳೆಸುವುದು.

ನಿರ್ವಹಣೆ : ನಿರ್ವಾಹಕರು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಪರಿಚಿತವಿರುವ 3 ಅಥವಾ 4 ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಮಧ್ಯೆ ಇಟ್ಟು ಆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಕಥೆ ಹೇಳುವಂತೆ ತಿಳಿಸುವುದು. ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಕಥೆ ಹೆಣೆಯಲು





ಕಷ್ಟವೆನಿಸಿದಾಗ ನಿರ್ವಾಹಕರೇ ಆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ಕಥೆ ಹೇಳುವುದು. ನಂತರ ಅಲ್ಲಿರುವ ಒಂದು ವಸ್ತುವನ್ನು ಬದಲಿಸಿ ಬೇರೆ ವಸ್ತು ಇಟ್ಟು ಮಕ್ಕಳು ಕಥೆ ಹೇಳುವಂತೆ ಪ್ರೇರೇಪಿಸುವುದು.

ಉದಾ: ಟೋಪಿ, ಪುಸ್ತಕ, ಲೋಟ, ಪೆನ್ನು.

ಒಂದು ಊರಿನಲ್ಲಿ ಒಂದು ಟೋಪಿ ಇತ್ತು. ಆ ಟೋಪಿಗೆ ಶಾಲೆಗೆ ಹೋಗುವುದು ಎಂದರೆ ತುಂಬಾ ಇಷ್ಟ. ಟೋಪಿ ಪುಸ್ತಕವನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಶಾಲೆಗೆ ಓಡೋಡಿ ಬಂದಿತು. ಶಿಕ್ಷಕರು ಟೋಪಿಗೆ ಒಂದು ಚಿತ್ರ ಬರೆಯಲು ಹೇಳಿದರು. ಟೋಪಿ ಪುಸ್ತಕವಿದ್ದ ಬ್ಯಾಗ್‌ನಲ್ಲಿ ಪೆನ್ನು ನೋಡಿತು. ಆದರೆ ಪೆನ್ನನ್ನು ತಂದಿರಲಿಲ್ಲ. ತನ್ನ ಸ್ನೇಹಿತನನ್ನು ಕೇಳಿ ಪೆನ್ನನ್ನು ಪಡೆದುಕೊಂಡು ಶಿಕ್ಷಕರು ಹೇಳಿದ ಸಸ್ಯದ ಚಿತ್ರಬಿಡಿಸಿತು. ಬೆಳಿಗ್ಗೆ ರೊಟ್ಟಿ ತಿಂದಿದ್ದರಿಂದ ಟೋಪಿಗೆ ತುಂಬಾ ಬಾಯಾರಿಕೆ ಆಯಿತು. ತರಗತಿಯ ಕೊಠಡಿಯಲ್ಲಿ ಕುಡಿಯಲು ನೀರು ಇದ್ದುದರಿಂದ ಲೋಟ ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ನೀರು ಕುಡಿಯಿತು.

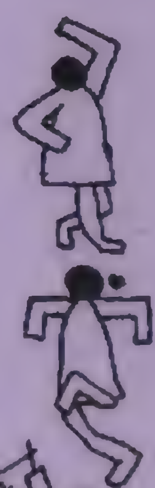
ಸೂಚನೆ : ನಿರ್ವಾಹಕರು ಸ್ಥಳೀಯವಾಗಿ ಲಭ್ಯವಿರುವ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಬಳಸಬಹುದು.

5. ಕೆಲವು ಪದಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿಕೊಂಡು ಕಥೆಯನ್ನು ಹೇಳುವುದು.

ಉದ್ದೇಶ : 1. ಪದಗಳನ್ನು ವಾಕ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಬಳಸುವ ಕೌಶಲ ಬೆಳೆಸುವುದು.

2. ವಾಕ್ಯ ರಚನೆ ಮಾಡುವಾಗ ವಾಕ್ಯಗಳ ಮಧ್ಯೆ ಸಂಬಂಧ ಇರುವಂತೆ ಕಥೆ ಹೆಣೆಯುವುದು.

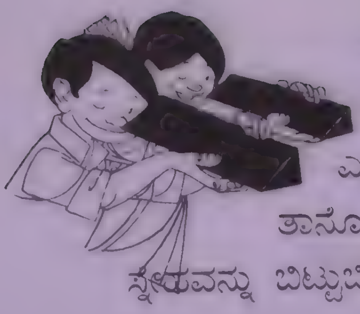
ನಿರ್ವಹಣೆ : ನಿರ್ವಾಹಕರು ಕೆಲವು ಚಿತ್ರ ಸಮೇತ ಇರುವ ಪದಗಳ ಫ್ಲಾಷ್ ಕಾರ್ಡ್ ತಯಾರಿಸಿಕೊಂಡಿರಬೇಕು. ಮಕ್ಕಳನ್ನು 3 ಅಥವಾ 5 ಮಕ್ಕಳಿರುವಂತೆ ಗುಂಪು ಮಾಡುವುದು. ಪ್ರತಿ ಗುಂಪಿಗೆ ಒಂದೇ ಗುಂಪಿನಲ್ಲಿ ಆಯ್ದುಕೊಂಡ ಫ್ಲಾಷ್ ಕಾರ್ಡ್ ಕೊಡುವುದು. ಮಕ್ಕಳು ಆ ಪದಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಚರ್ಚಿಸಿಕೊಂಡು ಯಾವುದಾದರೊಂದು ಮಗು ಆ ಗುಂಪಿನಿಂದ ಕಥೆ ಹೇಳಬೇಕು. ಕಥೆ ಹೇಳಿಸುವಾಗ ಎಲ್ಲಾ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಕೂರಿಸಿಕೊಂಡು ಪ್ರತಿ ಗುಂಪಿನ ಮಗುವಿನಿಂದ ಕಥೆ ಹೇಳಿಸುವುದು. 2ನೇ ಸುತ್ತಿಗೆ ಅದೇ ಗುಂಪು ಮತ್ತೆ ಒಂದು ಕಡೆ ಕೂರುವಂತೆ ಮಾಡಿ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಪದಗಳ ಗುಂಪುಗಳನ್ನು ಕೊಡಬೇಕು. ಆ ಗುಂಪಿನಲ್ಲಿ ಚರ್ಚೆ ಮತ್ತು ಎಲ್ಲಾ ಮಕ್ಕಳಸಮ್ಮುಖದಲ್ಲಿ ಆ ಗುಂಪಿನ ಮತ್ತೊಂದು ಮಗು ಕಥೆ ಹೇಳುವುದು.



ಉದಾ: ನರಿ, ಕರಡಿ, ಬೆಳೆ.

ಒಂದು ಕಾಡಿನಲ್ಲಿ ನರಿ ಮತ್ತು ಕರಡಿ ವಾಸವಾಗಿದ್ದವು. ಅವೆರಡು ಸೇರಿ ವ್ಯವಸಾಯ ಮಾಡಬೇಕು ಎಂದು ನಿರ್ಧಾರ ಮಾಡಿದವು. ಒಂದು ಹೊಲದಲ್ಲಿ ಜೋಳವನ್ನು ತಂದು ಬಿತ್ತಿದವು. ನರಿ ಬಹಳ ಬುದ್ಧಿವಂತನಾಗಿತ್ತು.





ಅದಕ್ಕೆ ಸ್ನೇಹಿತನನ್ನು ಕರೆದು, ಅಯ್ಯಾ ಕರಡಿ ನಾವಿಬ್ಬರೂ ಈಗಲೇ ಜೋಳದ ಬೆಳೆಯನ್ನು ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳೋಣ ಎಂದು ಹೇಳಿ ನೆಲದ ಕೆಳಗೆ ಬೆಳೆದ ಬೆಳೆ ನಿನಗೆ, ಮೇಲ್ಭಾಗದ ಬೆಳೆ ನನಗೆ ಎಂದು ಹೇಳಿತು. ಕರಡಿ ಸರಿ ಎಂದು ಒಪ್ಪಿಕೊಂಡಿತು. ಜೋಳದ ತೆನೆ ಬಂದ ನಂತರ ನರಿ ತಾನೊಬ್ಬನೇ ಎಲ್ಲಾ ಜೋಳದ ಕಾಳನ್ನು ತಿಂದಿತು. ಇದರಿಂದ ಕರಡಿಗೆ ತುಂಬಾ ಬೇಸರವಾಗಿ ನರಿಯ ಸ್ನೇಹವನ್ನು ಬಿಟ್ಟುಬಿಟ್ಟಿತು.

6. ಕಥೆಯನ್ನು ಹೇಳುತ್ತಾ ಕುತೂಹಲ ಘಟ್ಟದಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲಿಸಿ ಮಕ್ಕಳಿಂದ ಕಥೆ ಪೂರ್ಣಗೊಳಿಸುವುದು

ಉದ್ದೇಶ : ಮಕ್ಕಳು ಕುತೂಹಲದ ಜೊತೆಗೆ ಆಲೋಚನಾ ಶಕ್ತಿ ಬೆಳೆಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ.

ನಿರ್ವಹಣೆ : ನಿರ್ವಾಹಕರು ಒಂದು ಕುತೂಹಲಕಾರಿಯಾದ ಕಥೆಯನ್ನು ಪ್ರಾರಂಭಿಸುವುದು. ಅದನ್ನು ಆಸಕ್ತಿಯಿಂದ ಕೇಳುತ್ತಿರುವಾಗ ಅರ್ಧಕ್ಕೆ ನಿಲ್ಲಿಸಿ ಮಕ್ಕಳು ಕಥೆ ಮುಂದುವರೆಸುವಂತೆ ಹೇಳುವುದು.



ಉದಾ: ರಾಜು ಮತ್ತು ಅವರೆ ಬಳ್ಳಿ ಕಥೆ.

ಒಂದು ಊರಿನಲ್ಲಿ ರಾಜು ಎಂಬ ಹುಡುಗನಿದ್ದನು. ರಾಜುವಿಗೆ ತನ್ನ ತಂಗಿ ಸುಮಳನ್ನು ಕಂಡರೆ ತುಂಬಾ ಪ್ರೀತಿ. ಇಬ್ಬರೂ ಸೇರಿ ಯಾವಾಗಲೂ ಏನಾದರೂ ಒಂದು ಸಾಹಸದ ಕೆಲಸ ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದರು. ರಾಜುವಿಗೆ ಆಕಾಶದಲ್ಲೇನಿದೆ ಎಂದು ತಿಳಿಯುವ ಮನಸ್ಸಾಯಿತು. ತನ್ನ ತಂಗಿಗೆ ಹೇಳಿದ. ಸುಮ ಮನೆಯ ಹಿತ್ತಲಿನಲ್ಲಿ ಒಂದು ಅವರೆ ಬಳ್ಳಿಯನ್ನು ನೆಡೋಣ ಎಂದು ಹೇಳಿದಳು. ಸರಿ ಎಂದು ಇಬ್ಬರೂ ಸೇರಿ ಅವರೆ ಗಿಡವನ್ನು ನೆಟ್ಟು ಪ್ರತಿ ದಿನ ನೀರು ಹಾಕುತ್ತಿದ್ದರು. ಬಳ್ಳಿ ಚೆನ್ನಾಗಿ ಎತ್ತರವಾಗಿ ಬೆಳೆಯತೊಡಗಿತು. ಆಗ ರಾಜು ಬಳ್ಳಿಯನ್ನೇರಿ ಮೇಲೆ ಮೇಲೆ ಹೋದ ....

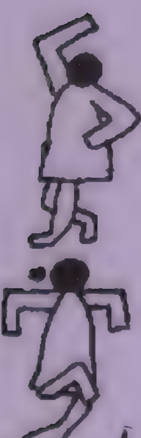
7. ಮಕ್ಕಳಿಂದ ಚಿತ್ರ ಬಿಡಿಸಿ, ಅದಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದಂತೆ ಕಥೆ ಹೇಳಿಸುವುದು.

ಉದ್ದೇಶ : ಮಕ್ಕಳ ಕಲ್ಪನಾ ಶಕ್ತಿಯ ಜೊತೆಗೆ ಚಿತ್ರ ಬಿಡಿಸುವ ಕೌಶಲ.

ರ್ವಹಣೆ : ನಿರ್ವಾಹಕರು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ತಮಗಿಷ್ಟ ಬಂದ ಚಿತ್ರ ಬಿಡಿಸಲು ತಿಳಿಸುವುದು. ಎಲ್ಲರೂ ಬರೆದು ಮುಗಿಸಿದ ನಂತರ ಆ ಚಿತ್ರಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದಂತೆ ಏನು ಬರೆದಿದ್ದಾರೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಹೇಳಿಸುವುದು. ಕಥೆಗಳು ಉದ್ದವಾಗಿರಬೇಕು ಎಂಬ ನಿಯಮವಿಲ್ಲ, ನಾಲ್ಕೈದು ವಾಕ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಮುಗಿದರೂ ಪರವಾಗಿಲ್ಲ.

ಉದಾ: ಮನೆ ಚಿತ್ರ ಬರೆದಿದ್ದರೆ.

ಇದು ನನ್ನ ಮನೆ. ನನ್ನ ಮನೆಯ ಮುಂದೆ ಒಂದು ಪಪ್ಪಾಯ ಗಿಡ ಇದೆ. ಹೀಗೆ.....

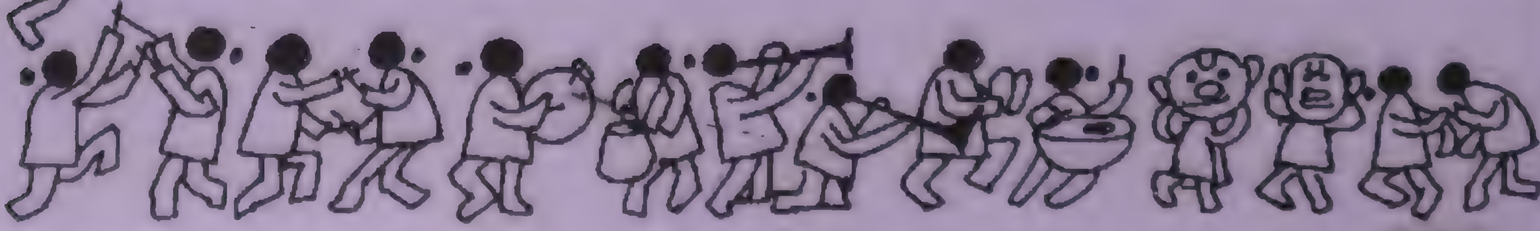


8. ಮಣ್ಣಿನಿಂದ ಆಟಿಕೆ ತಯಾರಿಸಿ ಅದಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದಂತೆ ಕಥೆ ಹೇಳಿಸುವುದು.

ಉದ್ದೇಶ : 1. ಮಣ್ಣಿನಲ್ಲಿ ಆಕೃತಿ ಸಿದ್ಧಪಡಿಸುವುದು.

2. ಆ ಆಕೃತಿಗಳ ಸುತ್ತಕಥೆ ಹೆಣೆಯುವುದು.

3. ಪದ ಸಂಪತ್ತು ವೃದ್ಧಿ.



ನಿರ್ವಹಣೆ : ಮೊದಲೇ ಜೇಡಿಮಣ್ಣನ್ನು ಕಲಸಿ ತಂದು ಇಟ್ಟುಕೊಂಡಿರಬೇಕು. ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಕಲಸಿದ ಮಣ್ಣನ್ನು ಹಂಚಿ ತಮಗೆ ಇಷ್ಟ ಬಂದ ಆಟಿಕೆ ತಯಾರಿಸಲು ತಿಳಿಸುವುದು. ಎಲ್ಲಾ ಮಕ್ಕಳೂ ತಯಾರಿಸಿದ ನಂತರ ಅವರೇ ತಯಾರಿಸಿದ ವಸ್ತುಗಳನ್ನಿಟ್ಟು ಕಥೆ ಹೇಳುವುದು.



ಉದಾ: ಬಂಡಿ, ಎತ್ತು, ಮನೆ.....

9. ಆಕ್ಷೀ sss

ಉದ್ದೇಶ : 1. ಆಸಕ್ತಿಯಿಂದ ಕಥೆಯನ್ನು ಕೇಳಿಸಿಕೊಳ್ಳುವಂತೆ ಮಾಡುವುದು.

2. ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಕಥೆ ಹೇಳುವ, ಕೇಳುವುದರಲ್ಲಿ ತೊಡಗಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು.

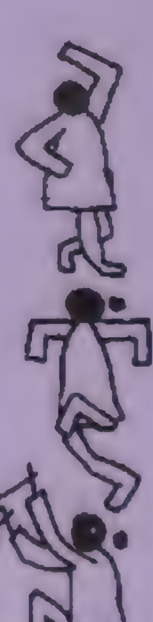
ಅಕ್ಷೀ ಕಥೆ

ಒಂದು ಕಾಡಿನಲ್ಲಿ ನರಿ ತನ್ನ ತಾಯಿಯೊಂದಿಗೆ ವಾಸವಾಗಿತ್ತು. ಅದಕ್ಕೆ ಬಹಳ ನೆಗಡಿಯಾಗಿತ್ತು. ತನ್ನ ಗೆಳೆಯ ಒಂಟೆಯನ್ನು ಭೇಟಿಯಾಗಲು ಯೋಚಿಸಿತು. ತನ್ನ ತಾಯಿಗೆ ಈ ವಿಷಯ ತಿಳಿಸಲು ಹೋಯಿತು.

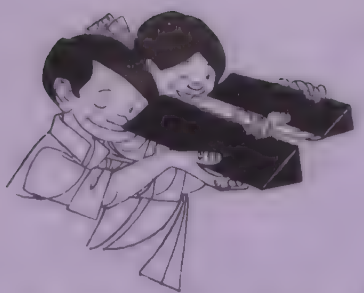
ಆ..... ಆ...... ಆ.... ಆಕ್ಷೀ.... "ಅಮ್ಮಾ ನಾನು ನನ್ನ ಗೆಳತಿಯನ್ನು ಭೇಟಿಯಾಗಿ ಬರುವೆ" ಎಂದು ಹೇಳಿತು. ನಿನಗೆ ಬಹಳ ನೆಗಡಿಯಾಗಿದೆ ಹೋಗಬೇಡಾ ಎಂದು ತಾಯಿ ಹೇಳಿದರೂ ಕೇಳಲಿಲ್ಲ.

ಅದು ನದಿಯ ದಡದ ಮೇಲಿದ್ದ ಒಂಟೆಯ ಹತ್ತಿರ ಬಂದು "ಆ.... ಆ.... ಆಕ್ಷೀ ಒಂಟೆ ನಾನು ನೀನು ಕೂಡಿ ಇಲ್ಲೇ ನದಿಯ ಸಮೀಪದಲ್ಲಿರುವ ಕಬ್ಬಿನ ತೋಟಕ್ಕೆ ಹೋಗಿ ಕಬ್ಬು ತಿಂದು ಬರೋಣ" ಎಂದಿತು. ಆಗಲಿ ಎಂದು ಒಂಟೆ ತನ್ನ ಬೆನ್ನ ಮೇಲೆ ನರಿಯನ್ನು ಕೂರಿಸಿಕೊಂಡು ಆಚೆಯದಡ ಸೇರಿತು. ಕಬ್ಬಿನ ತೋಟಕ್ಕೆ ಹೋಗಿ ನರಿ, ಒಂಟೆ ತಿನ್ನಲು ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿದವು. ಸ್ವಲ್ಪ ಸಮಯದ ನಂತರ ನರಿ ಒಂಟೆಗೆ ಹೇಳಿತು. "ಆ.... ಆ.... ಆಕ್ಷೀ ಗಳತೀ ನನ್ನ ಹೊಟ್ಟೆ ತುಂಬಿತು. ನನಗೆ ಹಾಡುವ ಮನಸ್ಸಾಗಿದೆ ಹಾಡುವೆ ಎಂದಿತು. ಇನ್ನೂ ಹೊಟ್ಟೆ ತುಂಬದ ಒಂಟೆ ಬೇಡವೆಂದರೂ ಕೇಳಲಿಲ್ಲ. ಹಾಡಲು ಆ..... ಆ... ಆಕ್ಷೀ.. ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿತು. ಇದನ್ನು ಕೇಳಿ ತೋಟದ ಮಾಲೀಕ ಬಂದ. ಅಲ್ಲೆ ಕಬ್ಬು ತಿನ್ನುತ್ತಿದ್ದ ಒಂಟೆಯನ್ನು ಚೆನ್ನಾಗಿ ಹೊಡೆದು ಓಡಿಸಿದ. ಇದನ್ನು ಮರೆಯಲ್ಲಿ ನಿಂತು ನರಿ ನೋಡುತ್ತಿತ್ತು.

ಒಂಟೆ ಮತ್ತು ನರಿ ನದಿಯ ದಡಕ್ಕೆ ಬಂದವು. ನರಿಗೆ ನದಿ ದಾಟುವುದು ಬೇಕಾಗಿತ್ತು. ಅದು ಮತ್ತೆ ಒಂಟೆಗೆ ಆ... ಆ... ಆಕ್ಷೀ ಗೆಳತೀ ನನ್ನನ್ನು ನಿನ್ನ ಬೆನ್ನ ಮೇಲೆ ಕೂಡಿಸಿಕೊೊಂಡು ಆಚೆ ದಡ ಮುಟ್ಟಿಸು. ನನ್ನಮ್ಮ ದಾರಿ ಕಾಯ್ತಾ ಇರ್ತಾಳೆ ಎಂದಿತು. ಆಗಲಿ ಎಂದು ನರಿಯನ್ನು ಬೆನ್ನ ಮೇಲೆ ಕೂಡಿಸಿಕೊಂಡು ನದಿಯ ಅರ್ಧ ಭಾಗ ದಾಟಿತು. ಮನಸ್ಸಿನಲ್ಲಿಯೇ ಒಂಟೆ, ನರಿಯ ಮೋಸದ ಬಗ್ಗೆ ಯೋಚಿಸುತ್ತಾ ಇತ್ತು. ಆಗ ಅದಕ್ಕೊಂದು ಆಲೋಚನೆ ಹೊಳೆದು ನರಿಗೆ ಹೇಳಿತು. "ಗೆಳೆಯಾ ಹೊಟ್ಟೆ ತುಂಬಿದ ನಂತರ ನನಗೆ ಹೊರಳಾಡುವ ರೂಢಿ ನಾನೀಗ ಹೊರಳಾಡುವೆ ಎಂದು ಹೊರಳಾಡಲು ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿತು. ಆಗ ನರಿ.......







VI ಸವಾಲು - ಜವಾಬು

1. ರಸ ಪ್ರಶ್ನೆ

ರಸ ಪ್ರಶ್ನೆ ಎಂಬ ಹೆಸರು ಕೇಳಿದ ತಕ್ಷಣ ನಮಗೆ ಅದರ ಕೆಲವು ಲಕ್ಷಣಗಳು ನೆನಪಿಗೆ ಬರುತ್ತವೆ.

ಉದಾ: ಒಂದು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಉತ್ತರವಿರಬೇಕು.

ಮಕ್ಕಳ ನೆನಪಿನ ಶಕ್ತಿಯನ್ನು ಮಾತ್ರ ಪರೀಕ್ಷಿಸುವಂತಹ ರಸಪ್ರಶ್ನೆಯನ್ನು ಬೇರೆ ಬೇರೆ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಬಳಸಬಹುದು.

ಉದ್ದೇಶ : 1. ಇಲ್ಲಿನ ರಸಪ್ರಶ್ನೆ ಎಲ್ಲಾ ಮಕ್ಕಳನ್ನೂ ತೊಡಗಿಸಿಕೊಳ್ಳುವಂತಹದಾಗಿದೆ. ಇಲ್ಲಿ ನಿರ್ವಾಹಕರು ಸರಿಯುತ್ತರವನ್ನು ಹೇಳುವುದಿಲ್ಲ. ಮಕ್ಕಳೇ ಸ್ವತಃ ಸೂಕ್ಷ್ಮವಾಗಿ ವೀಕ್ಷಿಸಿ, ಯೋಚಿಸಿ, ಅಂದಾಜು ಮಾಡಿ ಅಳತೆ ಮಾಡಿ ಕಂಡುಕೊಳ್ಳುವ ಗುಣವನ್ನು ಬೆಳೆಸುವಂತಹುದು. ಮಕ್ಕಳು ಇದಕ್ಕಾಗಿ ವಿಶೇಷವಾಗಿ ತಯಾರಿಯಾಗುವ ಅವಶ್ಯಕತೆಯೇನೂ ಇಲ್ಲ.

ನಿರ್ವಹಣೆ : ನಿರ್ವಾಹಕರು ಮಾದರಿ ಪ್ರಶ್ನಾವಳಿಗಳನ್ನು ಮೊದಲೇ ತಯಾರಿಸಿಟ್ಟುಕೊಂಡಿರಬೇಕು. ಭಾಗವಹಿಸುವ ಪ್ರತಿ ಮಗುವಿನ ಬಳಿ ಒಂದು ನೋಟ್ ಪುಸ್ತಕ ಮತ್ತು ಪೆನ್ ಹೊಂದಿರುವಂತೆ ಸೂಚಿಸಬೇಕು. ಒಂದೊಂದೇ ಪ್ರಶ್ನೆಯನ್ನು ನಿಧಾನವಾಗಿ ಓದಬೇಕು. ಮಕ್ಕಳು ಪ್ರಶ್ನೆ ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನು ಹಾಕಿ ಉತ್ತರ ಬರೆದರೆ ಸಾಕು.

ಮಾದರಿ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳು:

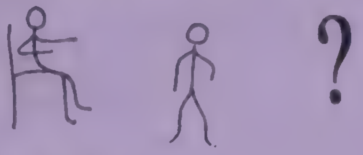
1. ಒಂದು ಆನೆ ಅಥವಾ ಕತ್ತೆಯ ಚಿತ್ರ ಬರೆದು ಅದಕ್ಕೆ ಬಾಲ ಬರೆಯದೆ ಹಾಗೆ ಬಿಡಿ. ಬಾಲದ ಭಾಗದಲ್ಲಿ (ಅದರ ಉದ್ದವನ್ನು ತೋರಿಸುವಂತೆ) ಎರಡು ಬಿಂದು ಗುರುತಿಸಿ. ಅದರ ಅಂದಾಜು ಉದ್ದ ಗುರುತಿಸಲು ಹೇಳಿ.
2. ಒಂದು ಕಬ್ಬಿಣದ ಕಡ್ಡಿಯಿಂದ ಮೇಜಿಗೆ ಹೊಡೆಯಿರಿ. ಸ್ವಲ್ಪ ಹೊತ್ತು ಬಿಟ್ಟು ಹೊಡೆಯಿರಿ. ಈಗ ಒಂದು ಹೊಡೆತಕ್ಕೂ ಮತ್ತೊಂದು ಹೊಡೆತಕ್ಕೂ ತೆಗೆದುಕೊಂಡ ಕಾಲ ಎಷ್ಟೆಂದು ಅಂದಾಜು ಮಾಡಲು ಹೇಳಿ.
3. ಮೂರು ನಾಲ್ಕು ಪೊಟ್ಟಣಗಳಲ್ಲಿ ಏನಾದರೊಂದು ವಸ್ತು ಹಾಕಿ (ಉದಾ: ಸಕ್ಕರೆ, ಉಪ್ಪು, ಮಣ್ಣು ಇತ್ಯಾದಿ) ತೂಕ ಅಂದಾಜು ಮಾಡಲು ಹೇಳಿ.
4. ಮೂರು ಪಿಂಗಾಣಿ ಲೋಟಗಳನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಿ. ಒಂದು ಲೋಟ ಖಾಲಿಯಾಗಿರಲು ಬಿಡಿ. ಇದರಲ್ಲಿ ಅರ್ಧ ನೀರು ತುಂಬಿ, ಮತ್ತೊಂದರಲ್ಲಿ ಪೂರ್ತಿ ತುಂಬಿ. ಇದನ್ನು ಯಾವ ರೀತಿಯಾದರೂ ಒಂದರ ಪಕ್ಕ ಒಂದರಂತೆ ಜೋಡಿಸಿಡಿ. ಇವಕ್ಕೆ ಒಂದು ಚಮಚ ಅಥವಾ ಪೆನ್ಸಿಲ್‌ನಿಂದ ಹೊಡೆಯಿರಿ. ಶಬ್ದದಿಂದಲೇ, ಯಾವುದು ತುಂಬಿದೆ, ಯಾವುದು ಖಾಲಿ ಇದೆ, ಯಾವುದು ಅರ್ಧ ತುಂಬಿದೆ ಕಂಡು ಹಿಡಿಯಲು ಹೇಳಿ (ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಲೋಟಗಳಲ್ಲಿಯ ನೀರು ಕಾಣಬಾರದು).
5. ಒಂದು ರಟ್ಟಿನ ಸಣ್ಣ ಪೆಟ್ಟಿಗೆಯೊಳಗೆ ಏನಾದರೊಂದು ವಸ್ತು ಹಾಕಿ, ಅದನ್ನು ಅಲ್ಲಾಡಿಸಿ ವಸ್ತು ಯಾವ ಆಕಾರದಲ್ಲಿದೆ ಎಂದು ಕಂಡು ಹಿಡಿಯಲು ಹೇಳಿ.
6. ಒಂದು ಬಟ್ಟೆ ಅಥವಾ ಕರವಸ್ತ್ರದಲ್ಲಿ ಏನಾದರೊಂದು ವಸ್ತು ಹಾಕಿ ಸುತ್ತಿ ಎಲ್ಲರಿಗೂ ಅದರ ವಾಸನೆ ತೋರಿಸಿ, ಇದರಿಂದಲೇ ಆ ವಸ್ತು ಯಾವುದೆಂದು ಕಂಡು ಹಿಡಿಯಲು ಹೇಳಿ. (ಉದಾ: ಜೀರಿಗೆ ಪುಡಿ, ಚಕ್ಕೆ ಪುಡಿ, ಲವಂಗ ಪುಡಿ, ಏಲಕ್ಕಿ ಪುಡಿ, ಕಾಫಿ ಪುಡಿ, ಹೂವಿನ ದಳಗಳು).







7. ಮೂರು ನಾಲ್ಕು ರೀತಿಯ ಎಲೆಗಳನ್ನು ತೋರಿಸಿ ಅವು ಯಾವ ಸಸ್ಯದ್ದೆಂದು ಹೇಳಿ?
8. ಹಲವಾರು ರೀತಿಯ ಬೀಜಗಳನ್ನು ತೋರಿಸಿ ಯಾವ ಸಸ್ಯದ್ದೆಂದು ಹೇಳಿ?
9. ಒಂದು ಪೋಸ್ಟ್ ಕಾರ್ಡಿನ ಉದ್ದ ಮತ್ತು ಅಗಲ ಎಷ್ಟು?
10. ಕೆಲವು ಹೂವುಗಳನ್ನು ತೋರಿಸಿ ಯಾವ ಸಸ್ಯದ್ದೆಂದು ಬರೆಯಲು ಸೂಚಿಸಿ.
11. ಕೆಲವು ಹಕ್ಕಿಗಳ ಕೂಗುವಿಕೆಯನ್ನು ರೆಕಾರ್ಡ್ ಮಾಡಿ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಕೇಳಿಸಿ ಯಾವ ಹಕ್ಕಿಗಳ ಕೂಗೆಂದು ಗುರುತು ಹಿಡಿಯಲು ಹೇಳಿ?
12. ಈ ಚಿತ್ರಗಳ ಮುಂದಿನ ಚಿತ್ರ ಯಾವುವು?



13. ಮುಂದೇನು?



14. ಮುಂದಿನ ಚಿತ್ರ ಯಾವುದು?



15. ಒಂದು ಸಣ್ಣ ಲೋಟ ಮತ್ತು ಒಂದು ದೊಡ್ಡ ಲೋಟ ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಎಷ್ಟು ಬಾರಿ ಸಣ್ಣ ಲೋಟದಿಂದ ನೀರು ಹಾಕಿದರೆ ದೊಡ್ಡ ಲೋಟ ತುಂಬುತ್ತದೆಂದು ಅಂದಾಜು ಮಾಡಲು ಹೇಳಿ.

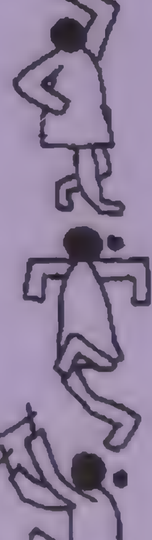
16. ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಕಾಣದಂತೆ ಕೆಲವು ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಶಬ್ದ ಮಾಡಿ, ಅದು ಯಾವ ಶಬ್ದ ಎಂದು ಗುರುತಿಸಲು ಹೇಳುವುದು. ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಕೊಠಡಿಯ ಹೊರಗೆ ಕಿಟಕಿಯ ಬಳಿ ನಿಲ್ಲಿಸಿ, ಒಳಗೆ ನಿಂತು ಶಬ್ದ ಮಾಡಿ ಕೇಳಿಸಬಹುದು ಅಥವಾ ಬೇರೆಯ ಸೂಕ್ತವಾಗ ವಿಧಾನ ಅನುಸರಿಸಬಹುದು.

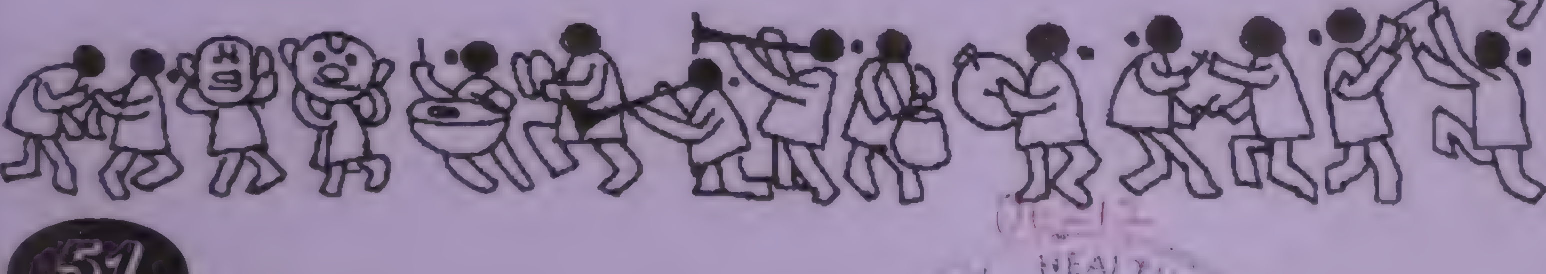
(ಶಬ್ದವನ್ನು ಕೋಲಿನಿಂದ ತಟ್ಟೆಯನ್ನು ಬಡಿಯುವುದು, ಕೋಲಿನಿಂದ ಕೋಲು ಬಡಿಯುವುದು, ಎರಡು ಚಮಚಗಳನ್ನು ಬಡಿಯುವುದು, ಎರಡು ಲೋಟ, ಈ ರೀತಿ ಮಾಡಬಹುದು.)

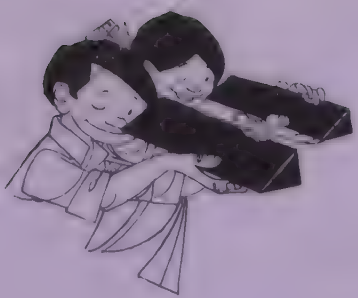
17. ಕಬ್ಬಡ್ಡಿ ಆಟದಲ್ಲಿ ಎಷ್ಟು ಜನ ಆಟಗಾರರಿರುತ್ತಾರೆ?
18. ನಿನ್ನ ಹಳ್ಳಿಯ ಗ್ರಾಮ ಪಂಚಾಯ್ತಿ ಸದಸ್ಯರು ಯಾರು? ಮತ್ತು ಎಷ್ಟು ಮಂದಿ?
19. ಚೆನ್ನವ್ವ ಈ ಹೆಸರಿನಲ್ಲಿ ಎಷ್ಟು ಒತ್ತಕ್ಷರಗಳಿವೆ?

ಸೂಚನೆ : 1. ಎಲ್ಲ ಪ್ರಶ್ನೆಗಳನ್ನೂ ಹೇಳಿ ಉತ್ತರ ಬರೆದ ನಂತರ ಮಕ್ಕಳು ಸರಿಯುತ್ತರ ಕಂಡುಕೊಳ್ಳಲು ಅವಕಾಶ ಕೊಡಬೇಕು.

ಉದಾ: 1. ಪೋಸ್ಟ್ ಕಾರ್ಡ್‌ನ ಉದ್ದ, ಅಗಲ ಕಂಡು ಹಿಡಿಯಲು ಪ್ರತಿ ಮೂರು ಜನರಿಗೊಂದರಂತೆ ಕಾರ್ಡು ಮತ್ತು ಸ್ಕೇಲನ್ನು ನೀಡಿ ಅವರೇ ಕಂಡು ಹಿಡಿಯಲು ಅವಕಾಶ ನೀಡುವುದು.
2. ಲೋಟಗಳಲ್ಲಿ ಎಷ್ಟು ಭಾಗ ನೀರಿದೆಯೆಂಬುದನ್ನು ತೋರಿಸಬೇಕು.
3. ವಾಸನೆ ನೋಡಿದ ವಸ್ತುಗಳ ಹೆಸರನ್ನು ನಿರ್ವಾಹಕರು ಚರ್ಚೆಯಿಂದ ಖಚಿತಪಡಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು.
4. ಮಕ್ಕಳು ತಮ್ಮ ಉತ್ತರಗಳನ್ನು ತಾವೇ ಮೌಲ್ಯ ಮಾಪನ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವರು. ಪ್ರತಿ ಸರಿಯುತ್ತರಕ್ಕೆ ಒಂದು ಅಂಕ. ಪ್ರಶ್ನೆ ಕೇಳಿದ ನಂತರ ಉತ್ತರ ಬರೆಯಲು ಒಂದರಿಂದ ಒಂದೂವರೆ ನಿಮಿಷ ಸಮಯ ನೀಡಿ.







2. ಒಗಟುಗಳು

ಉದ್ದೇಶ : 1. ಸುಲಲಿತ ಉಚ್ಚಾರಣೆಯನ್ನು ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಬೆಳೆಸುವುದು.

2. ಮಕ್ಕಳ ಕಲ್ಪನಾ ಶಕ್ತಿಯನ್ನು ಆಲಿಸುವ, ಮಾತನಾಡುವ ಕೌಶಲಗಳನ್ನು ವೃದ್ಧಿಸುವುದು.

3. ಸ್ಥಳೀಯ ಭಾಷಾ ಸಂಪತ್ತನ್ನು ಶೈಕ್ಷಣಿಕವಾಗಿ ವೃದ್ಧಿಸುವುದು.

ಸ್ಥಳ : ಹೊರಾಂಗಣ/ಒಳಾಂಗಣ

ವಿಧಾನ : ಗುಂಪು ಸ್ಪರ್ಧೆ, ಸಂಗ್ರಹ

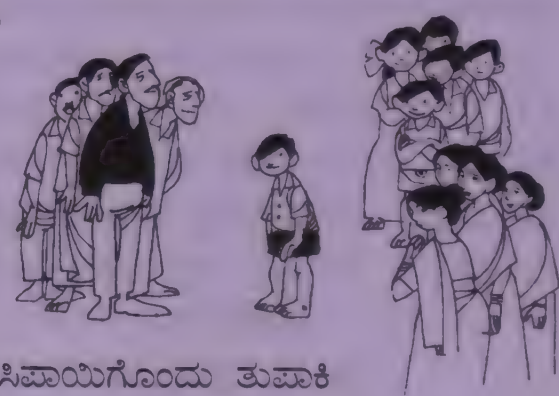
ನಿರ್ವಹಣೆ : ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಎರಡು ಗುಂಪುಗಳನ್ನಾಗಿ ಮಾಡಿ. ಒಂದು ಗುಂಪು ಯಾವುದಾದರೊಂದು ಒಗಟನ್ನು ಹೇಳಬೇಕು. ಎರಡನೇ ಗುಂಪು ಒಗಟನ್ನು ಬಿಡಿಸಬೇಕು. ಬಿಡಿಸಿದರೆ ಪೂರ್ಣ ಅಂಕ. ಒಂದು ವೇಳೆ ಎರಡನೇ ಗುಂಪು ಒಗಟು ಬಿಡಿಸಲು ವಿಫಲವಾದರೆ ಒಂದನೇ ಗುಂಪು ಅದರ ಉತ್ತರ ಹೇಳಿ ಒಂದು ಅಂಕ ಪಡೆಯುತ್ತದೆ. (ಒಂದನೇ ಗುಂಪು ತಮ್ಮ ಒಗಟಿಗೆ ತಾವೇ ಉತ್ತರ ಹೇಳಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗದಿದ್ದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಅಂಕ ಕಳೆದುಕೊಳ್ಳುವುದು). ಅತಿ ಹೆಚ್ಚು ಅಂಕ ಗಳಿಸಿದ ಗುಂಪು ಜಯಶಾಲಿಯಾಗುತ್ತದೆ.

ಸೂಚನೆ : ಸಮುದಾಯವನ್ನೂ ಈ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮದಲ್ಲಿ ಪಾಲ್ಗೊಳ್ಳುವಂತೆ ಮಾಡುವುದು.

ಮೊದಲನೇ ದಿನ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ, ಒಗಟುಗಳನ್ನು ಸಂಗ್ರಹಿಸಲು ಸೂಚಿಸುವುದು.

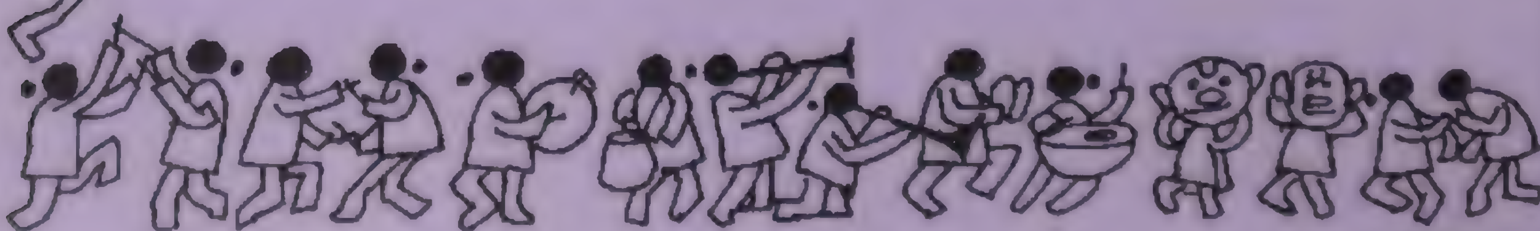
ಈ ಎಲ್ಲಾ ಒಗಟುಗಳನ್ನೂ ನಿರ್ವಾಹಕರು ಮಕ್ಕಳ ಸಹಾಯದೊಂದಿಗೆ ಸಂಗ್ರಹಿಸಿ/ದಾಖಲಿಸಿ ಶಾಲೆಯಲ್ಲಿಡುವುದು.

ಇಲ್ಲಿ ಮಾದರಿಯಾಗಿ ಕೆಲವು ಒಗಟುಗಳನ್ನು ಕೊಡಲಾಗಿದೆ.



1. ಗಿಡ್ಡ ಹುಡುಗಿಗೆ ಉದ್ದ ಬಾಲ
2. ನೂರು ಜನರಿಗೆ ಒಂದೇ ಉಡದಾರ
3. ಹೆಣ್ಣಾದ್ರೂ ಮೀಸೆ ಉಂಟು.
4. ಆಕಾಶದಲ್ಲಿ ಅರವತ್ತು ಮನೆ, ಮನೆಗೊಬ್ಬ ಸಿಪಾಯಿ, ಸಿಪಾಯಿಗೊಂದು ತುಪಾಕಿ
5. ಅಂಗೈ ಅಗಲ ಗದ್ದೆ, ಗದ್ಯಾಗ ನೀರು, ನೀರಿನಾಗ ಬೇರು, ಬೇರಿನಾಗ ಬೆಂಕಿ.
6. ಗಿಡಗಿಡಕ ಕುಡಗೋಲು ಕಟ್ಟೇನಿ, ಕೊಯ್ಯೋಣ ಬಾರೋ ಜಾಣ.
7. ಮಳೆಯಿಲ್ಲ ಬೆಳೆಯಿಲ್ಲ, ನಿನ್ನ ಹೊಲ್ಯಾಕೆ ಹಚ್ಚೈತಿ
   ಸಂತಿಲ್ಲ ಸಾರಿಲ್ಲ, ನಿನ್ನ ಬಾಯಾಕೆ ಕಂಪಗೈತಿ





8. ಗುಂಡ್ಲು, ಗುಮ್ಮ ಗುಂಡ್ಲು ಗುಮ್ಮ

ನಿನಗ್ಯಾಕೋ ಕಡ್ಡಿ ನಾಮ



9. ಸಂದಿಗೊಂದೀಲಿ ಇರ್ತಿನಿ, ಮೀಸೆ ತಿರುವುತ ಆಡ್ತಾಡ್ತೀನಿ, ಪೊರಕೆ ಎತ್ತಿದರೆ ಸಾಯ್ತೀನಿ.

10. ಹಸಿರು ಸೀರೆ ಉಟ್ಟಾಳ, ಅರವತ್ತು ನಿರಿಗೆ ಮಾಡ್ಯಾಳ, ಕರದೋರ ಹಿಂದೆ ಹೋಗ್ತಾಳ.

(ಉತ್ತರಗಳು: 10. ಚೆಂಡು ಹೂವು, 9. ಜಿರಲೆ, 8. ಪಡವಲಕಾಯಿ 7. ಗಿಳಿ 6. ಹುಣಸೇಕಾಯಿ 5. ದೀಪ 4. ಹಲಸಿನ ಹಣ್ಣು 3. ಚಿಕ್ಕಿ 2. ಪೊರಕೆ 1. ಸೂಜಿದಾರ)

3. ಗಾದೆಗಳು

ಉದ್ದೇಶ : 1. ಸ್ಥಳೀಯ ಭಾಷಾ ಸಂಪತ್ತನ್ನು ಶಿಕ್ಷಣದಲ್ಲಿ ಅಳವಡಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು.

2. ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ವಿಚಾರ ಶಕ್ತಿಯನ್ನು ಬೆಳೆಸುವುದು.

ಸ್ಥಳ : ಹೊರಾಂಗಣ/ಒಳಾಂಗಣ

ವಿಧಾನ : ಸಂಗ್ರಹ ಮತ್ತು ಸ್ಪರ್ಧೆ

ನಿರ್ವಹಣೆ : 1. ಮಕ್ಕಳನ್ನು 6 ರಿಂದ 8 ಜನರ ಗುಂಪುಗಳಾಗಿ ವಿಂಗಡಿಸಿ. ಪ್ರತಿ ಗುಂಪಿನಿಂದ ಸರದಿಯಂತೆ ಒಮ್ಮೆಗೆ ಒಂದು ಗಾದೆಯನ್ನು ಹೇಳಿಸುವುದು. ಗಾದೆಯನ್ನು ಹೇಳಲು ವಿಫಲವಾದ ಗುಂಪು ಸೋತಂತೆ. ಹೆಚ್ಚು ಗಾದೆಗಳನ್ನು ಹೇಳಿಸಿ. ಕೊನೆಯವರೆಗೂ ಉಳಿದ ಗುಂಪು ಗೆದ್ದಂತೆ.

2. ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಗುಂಪುಗಳಾಗಿ ವಿಂಗಡಿಸಿ ಅಂತ್ಯಾಕ್ಷರಿ ಆಟದಂತೆ ಗಾದೆಗಳನ್ನು ಹೇಳಿಸುವುದು.

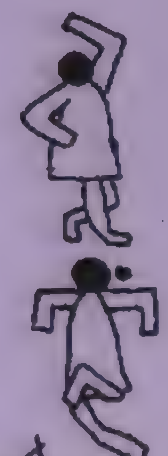
3. ಹೆಚ್ಚು ಗಾದೆಗಳನ್ನು ಹೇಳಿದ ಗುಂಪು ಗೆದ್ದಂತೆ.

ಸೂಚನೆ : ಗಾದೆಗಳ ಸ್ಪರ್ಧೆಯನ್ನು ಏರ್ಪಡಿಸಬಹುದು.

ಪ್ರತಿ ಗುಂಪಿನಿಂದ ಹೇಳಿದ ಗಾದೆಗಳನ್ನು ಬರೆದು ಕೊಡುವಂತೆ, ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಪ್ರಾರಂಭದಲ್ಲೇ ಸೂಚಿಸಿ ಅದನ್ನು ಶಾಲೆಯಲ್ಲಿ ಸಂಗ್ರಹಿಸಿಡಿ.

ಹಿಂದಿನ ದಿನವೇ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಗಾದೆ ಸಂಗ್ರಹಿಸಲು ಸೂಚಿಸಿ.

ಸಮುದಾಯದವರೂ ಭಾಗವಹಿಸಿದರೆ ಉತ್ತಮ.

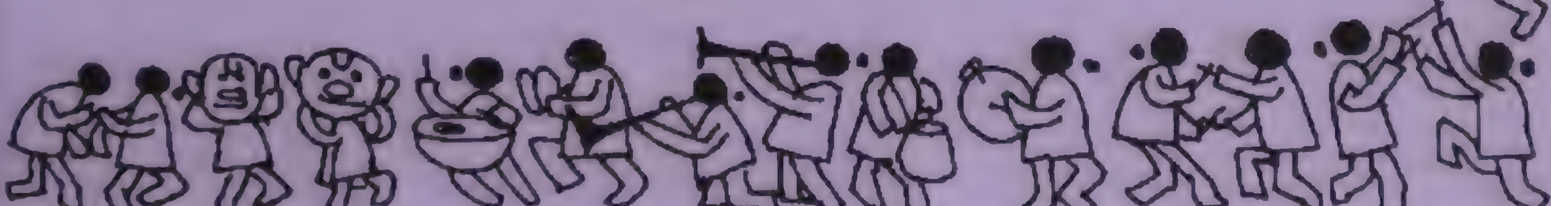


ಸಾಧ್ಯವಿದ್ದಲ್ಲಿ ಗಾದೆಯ ಸಂಕ್ಷಿಪ್ತ ವಿವರಣೆ ನೀಡಲು ಅವಕಾಶ ಕೊಡಿ. ಉದಾಹರಣೆಗೆ ಕೆಲವು ಗಾದೆಗಳನ್ನು ನೀಡಲಾಗಿದೆ.

ಹಾಸಿಗೆ ಇದ್ದಷ್ಟು ಕಾಲು ಚಾಚು

ಕೈ ಕೆಸರಾದರೆ ಬಾಯಿ ಮೊಸರು

ಮಾಡಿದ್ದುಣ್ಣೋ ಮಹರಾಯ





ಆಕಳು ಕಪ್ಪಾದರೆ ಹಾಲು ಕಪ್ಪೆ

ಕಬ್ಬು ಡೊಂಕಾದರೆ ಸಿಹಿ ಡೊಂಕೆ

ತಾಯಿಗಿಂತ ಬಂಧುವಿಲ್ಲ, ಉಪ್ಪಿಗಿಂತ ರುಚಿಯಿಲ್ಲ

ಯಥಾ ರಾಜ, ತಥಾ ಪ್ರಜಾ

ಕುಳಿತು ಉಂಡರೆ ಕುಡಿಕೆ ಹೊನ್ನು ಸಾಲದು

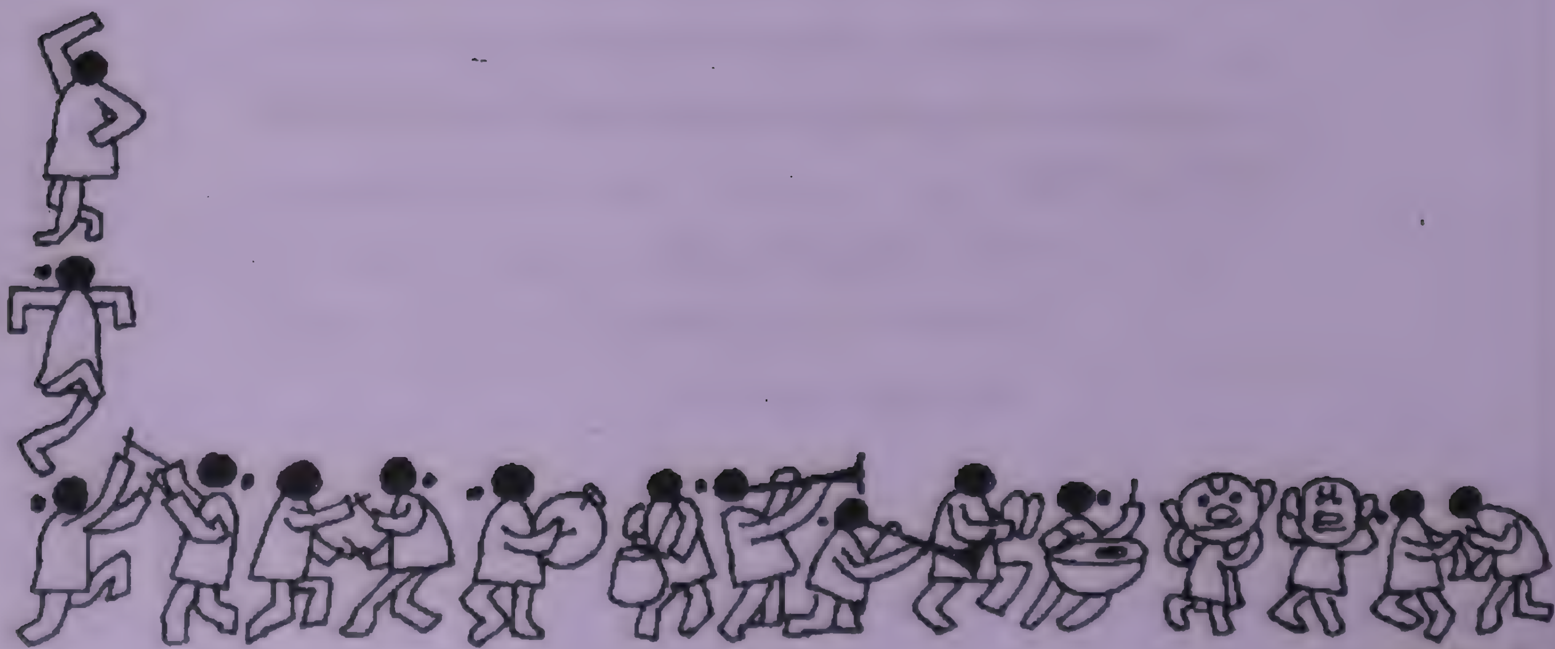
ಅಜ್ಜಿ ನೂತದ್ದೆಲ್ಲಾ ಮೊಮ್ಮಗನ ಉಡದಾರಕ್ಕೆ

ಅಡಿಕೆಗೆ ಹೋದ ಮಾನ ಆನೆ ಕೊಟ್ಟರೂ ಬಾರದು.

4. ಕಥಾ ರೂಪದ ಸಮಸ್ಯೆ

1. ಕೆರೆಯಲ್ಲಿ ಏಳ್ ಎಮ್ಮೆ ಮೇಲೆ ಹತ್ತೆಮ್ಮೆ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಹಿಂಡು ಎಮ್ಮೆ ಹಾಗಾದರೆ ಎಮ್ಮೆ ಎಷ್ಟು?
2. ಒಬ್ಬ ರಾಜನ ಹತ್ತಿರ ಹತ್ತು ಕುದುರೆ ಇದ್ದವು. ರಾಜಾ ಹತ್ತು ಕುದುರೆ ಒಯ್ದ್ನೆ ಉಳಿದದ್ದು ಎಷ್ಟು ಕುದುರೆ?
3. ಒಂದು ಮರದಲ್ಲಿ ನೂರು ಕಾಗೆಗಳು ಇದ್ದವು. ಬೇಟೆಗಾರ ಬಂದು ಒಂದು ಗುಂಡು ಹಾರಿಸಿದರೆ ಎಷ್ಟು ಕಾಗೆಗಳು ಉಳಿದವು?

(ಉತ್ತರ: 1. ಒಂದು ಒಮ್ಮೆ 2. ಒಂಭತ್ತು ಕುದುರೆ, 3. ಇಲ್ಲಿ ರಾಜ ತಾನು ಹತ್ತುವ ಕುದುರೆ ಒಯ್ಯುತ್ತಾನೆ, 3. ಎಲ್ಲಾ ಹಾರಿ ಹೋದವು)



VII ಓರಿಗಾಮಿ



ಉದ್ದೇಶ : ಕಾಗದ ಮಡಚುವಿಕೆಯಿಂದ ವಿವಿಧ ಆಕೃತಿಗಳನ್ನು ಮಾಡುವುದು. ಅದರ ಮೂಲಕ ಗಣಿತದ ಹಲವು ವಿನ್ಯಾಸಗಳನ್ನು ಕಲಿಯುವುದು. ಮಕ್ಕಳು ಕಾಗದ ಮಡಚುವುದರಿಂದ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಆಕೃತಿಗಳನ್ನು ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಅದು ಅವರಿಗೆ ತುಂಬಾ ಖುಷಿ ಕೊಡುವ ವಿಷಯ. ಹಡಗು, ವಿಮಾನ ಮಾಡಿ ಆನಂದಿಸದಿರುವ ಮಕ್ಕಳಿದ್ದಾರೆಯೇ? ಹೀಗಾಗಿ ಈ ಖುಷಿ ಕೊಡುವ ಕಾಗದ ಮಡಚಿ ಆಕೃತಿ ಮಾಡುವ ಕ್ರಿಯೆ (ಓರಿಗಾಮಿ) ಯಿಂದ ಗಣಿತ ಕಲಿಸಲು ಸುಲಭ ಸಾಧ್ಯ.

ಉದಾ: ರೇಖೆ, ಕೋನ, ತ್ರಿಕೋನ, ಆಯತ, ಚೌಕ, ಸರ್ವಸಮ ತ್ರಿಭುಜಗಳು ಇತ್ಯಾದಿ.

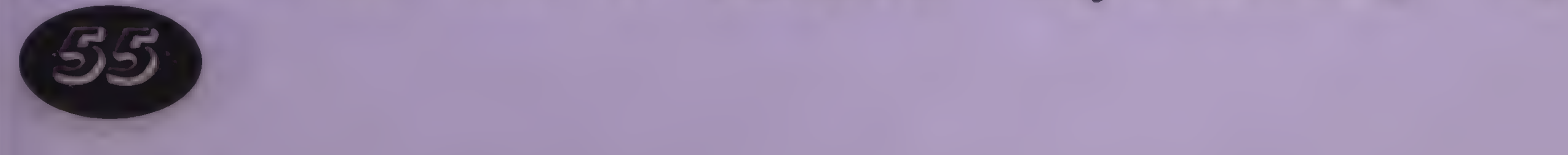
ವಿಧಾನ : ಮೊದಲು ಮಕ್ಕಳನ್ನು 4–5 ಗುಂಪು ಮಾಡಿ. ಪ್ರತಿ ಗುಂಪಿಗೂ ಸಾಕಷ್ಟು ಬಣ್ಣದ ಕಾಗದ, ಚಾರ್ಟ್‌ಪೇಪರ್ ಗಮ್ ಕೊಡಿ. ಪ್ರತಿ ಗುಂಪಿನ ಮಕ್ಕಳು ಪುನರಾವರ್ತನೆ ಇಲ್ಲದಂತೆ ತಮಗೆ ಗೊತ್ತಿರುವ ಎಲ್ಲಾ ಆಕೃತಿಗಳನ್ನು ಮಾಡಿ ಅಂಟಿಸಲಿ ಹಾಗೂ ಗೋಡೆಗಳಿಗೆ ತೂಗು ಹಾಕಿ ಪ್ರದರ್ಶಿಸಲಿ.

1. ನಂತರ ಅವರು ಮಾಡದಿರುವ ಕೆಲವು ಸುಲಭ ರಚನೆಗಳನ್ನು ಮಾಡಲು ಕಲಿಸಿ.
2. ಗಣಿತದ ವಿನ್ಯಾಸಗಳನ್ನು ಅದರ ಮೂಲಕ ಹೇಳಲು ಸಾಧ್ಯವೇ ಪ್ರಯತ್ನಿಸಿ.

ಸೂಚನೆ :

1. ಎಲ್ಲಾ ಮಕ್ಕಳಿಗೂ ಸಾಕಾಗುವಷ್ಟು ಬಣ್ಣದ ಕಾಗದ ಕೊಡಿ.
2. ನೀವು ಕೊಡುವ ಕಾಗದ ಚೌಕಾಕಾರದಲ್ಲೇ ಇರಬೇಕು. ಆಯಾತಾಕಾರದ ಕಾಗದ ಕೊಡಬೇಡಿ.
3. ನೀವು ಮಕ್ಕಳಿಂದ ಮಾಡಿಸುವಾಗ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ನೀಡಿದ ಕಾಗದದ ಸೈಜಿನ ಕಾಗದದಿಂದಲೇ ಮಾಡಿ ತೋರಿಸಿ. ಅದಕ್ಕಿಂತ ದೊಡ್ಡ ಅಥವಾ ಚಿಕ್ಕ ಕಾಗದ ಉಪಯೋಗಿಸಬೇಡಿ.
4. ಕಾಗದ ಮಡಚುವ ಸ್ಥಳ ಗಟ್ಟಿಯಾದ ಸಮತಲವಾಗಿರಲಿ. ಚಾಪೆ ಇತರ ವಸ್ತುಗಳ ಮೇಲೆ ಮಾಡಬಾರದು.

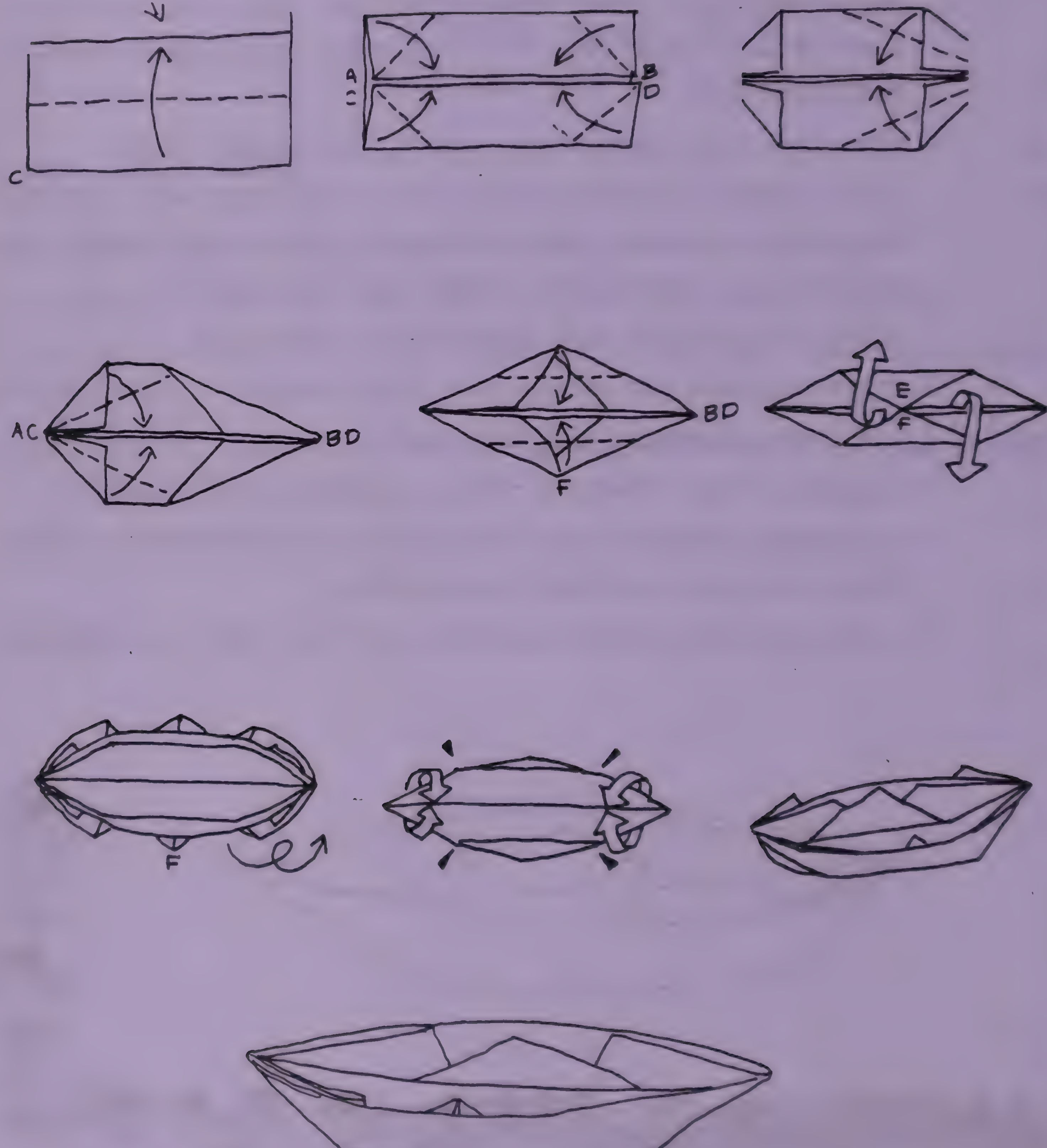






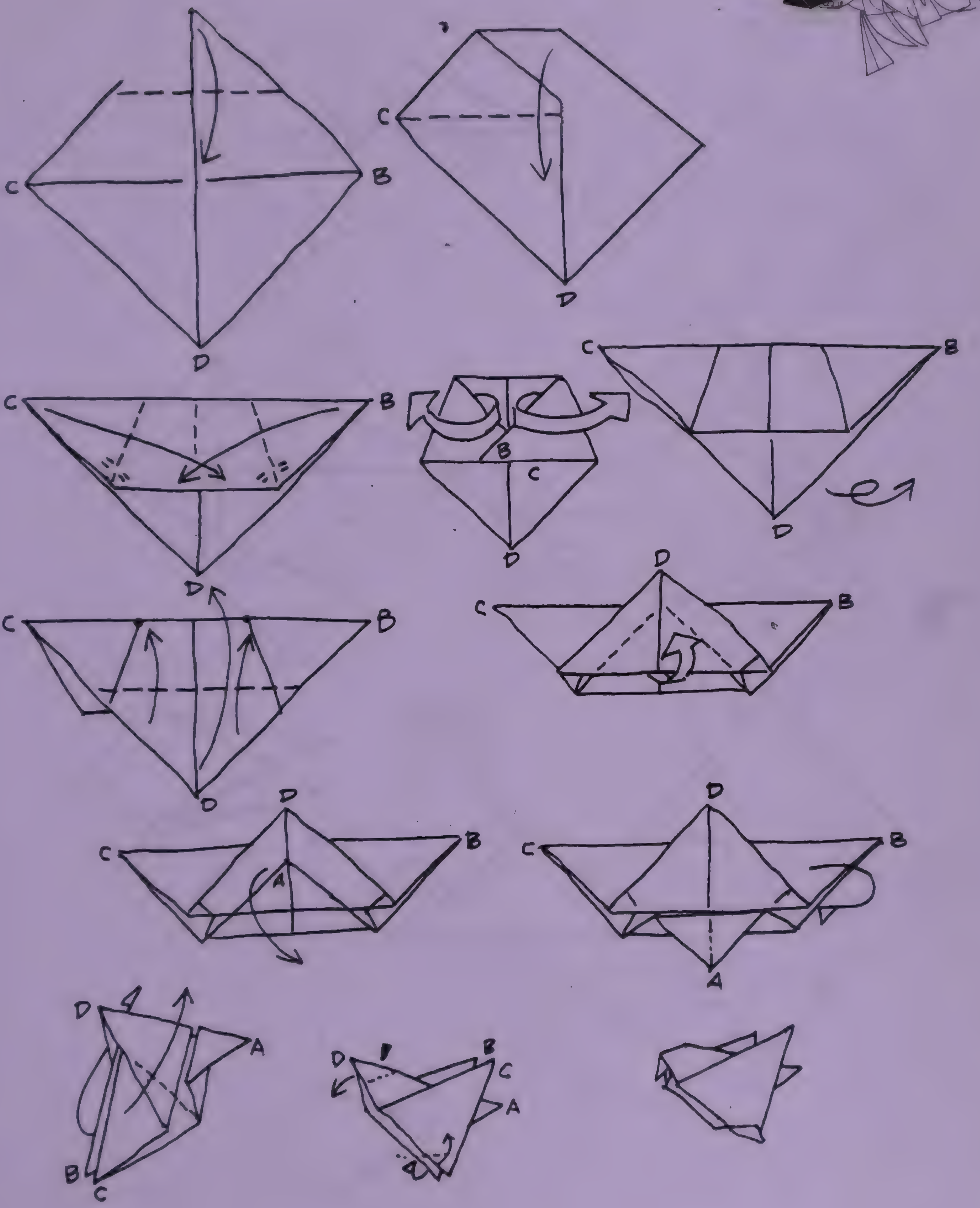
ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು

1. ದೋಣಿ ಮಾದರಿ.



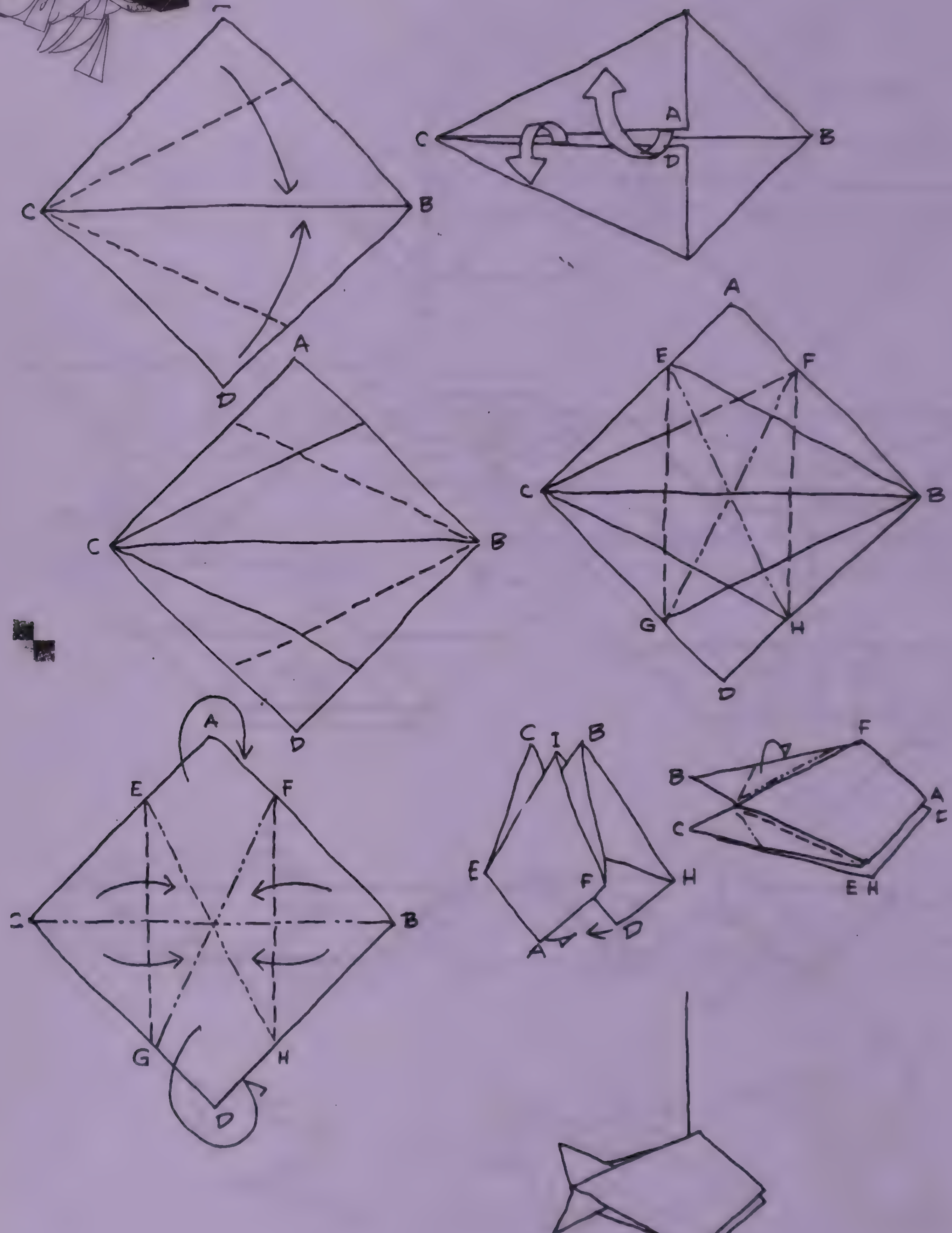
2. ಪಕ್ಷಿಗಳ ಆಕೃತಿ





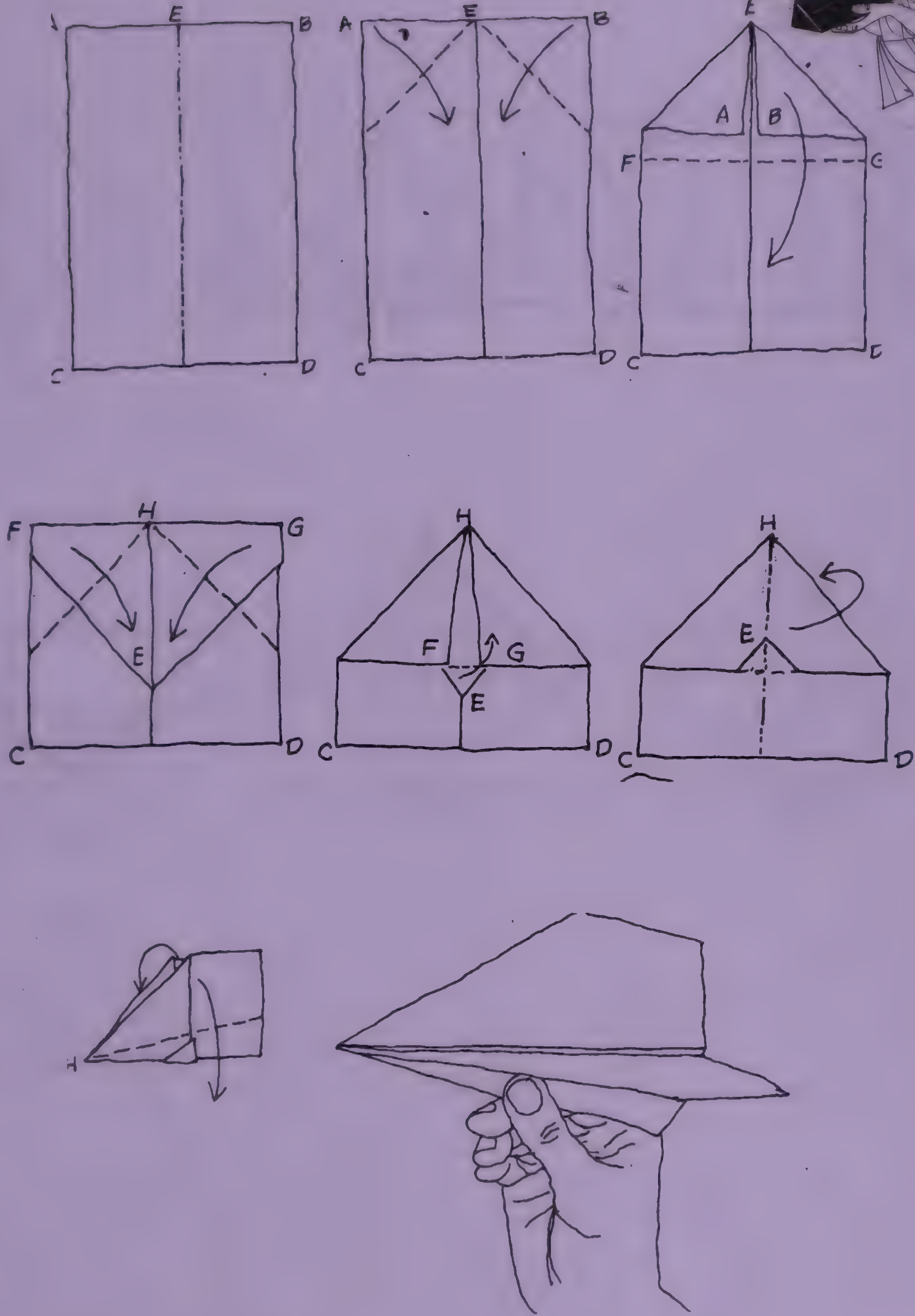
3. ಮೀನು





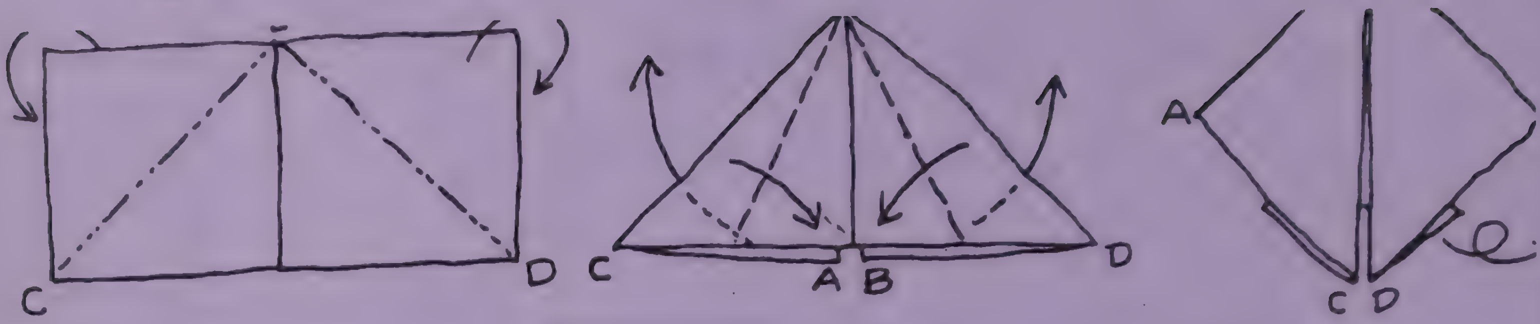
4. ರಾಕೇಟ್

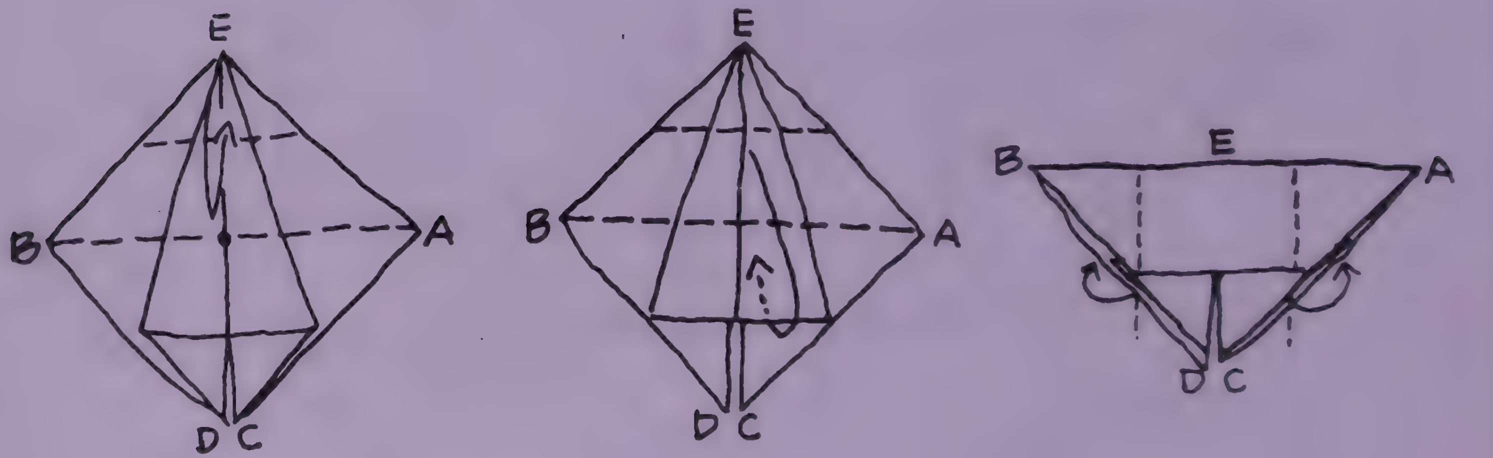






5. ಚಿಟ್ಟೆ









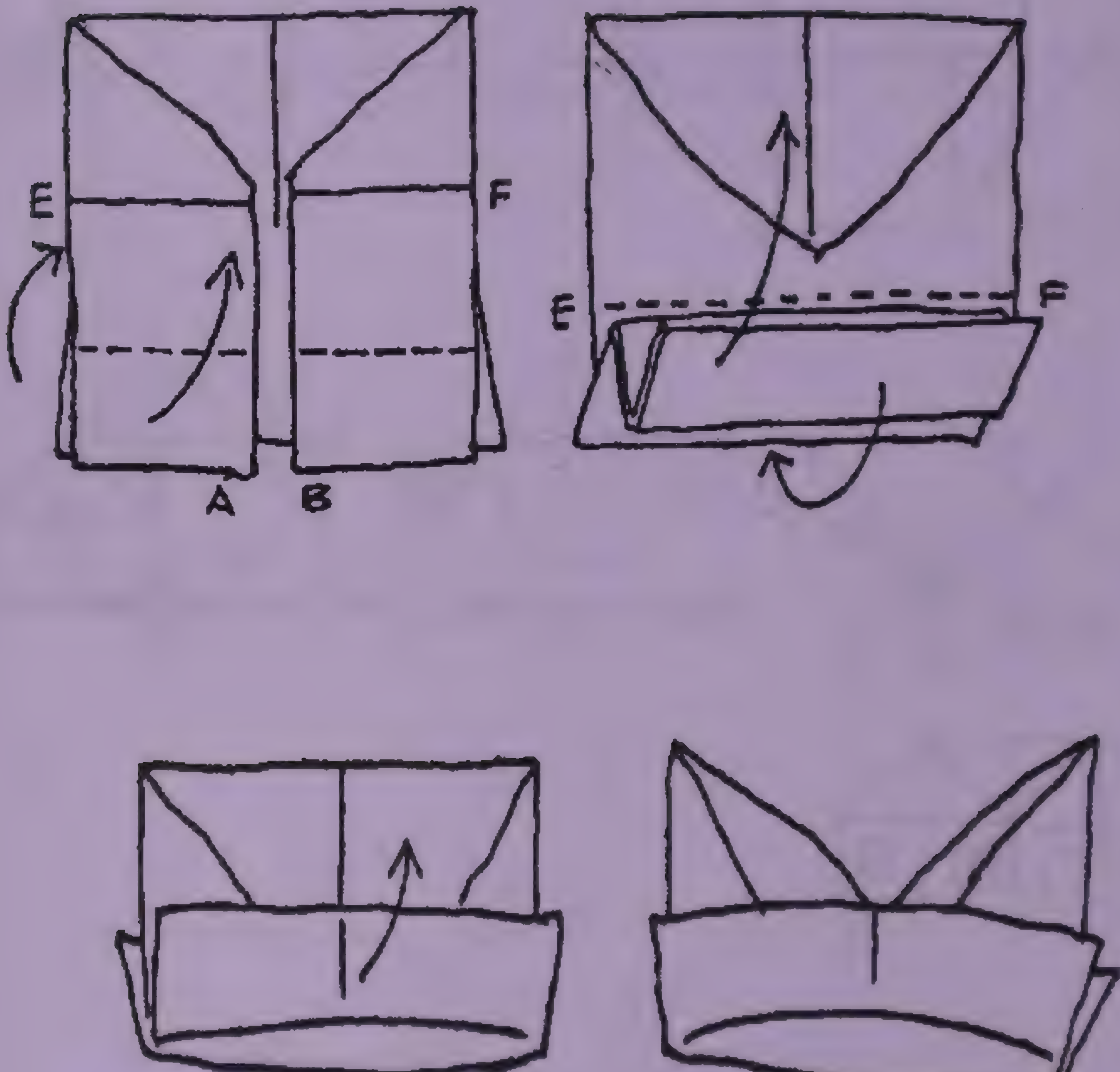
6. ಮನೆ





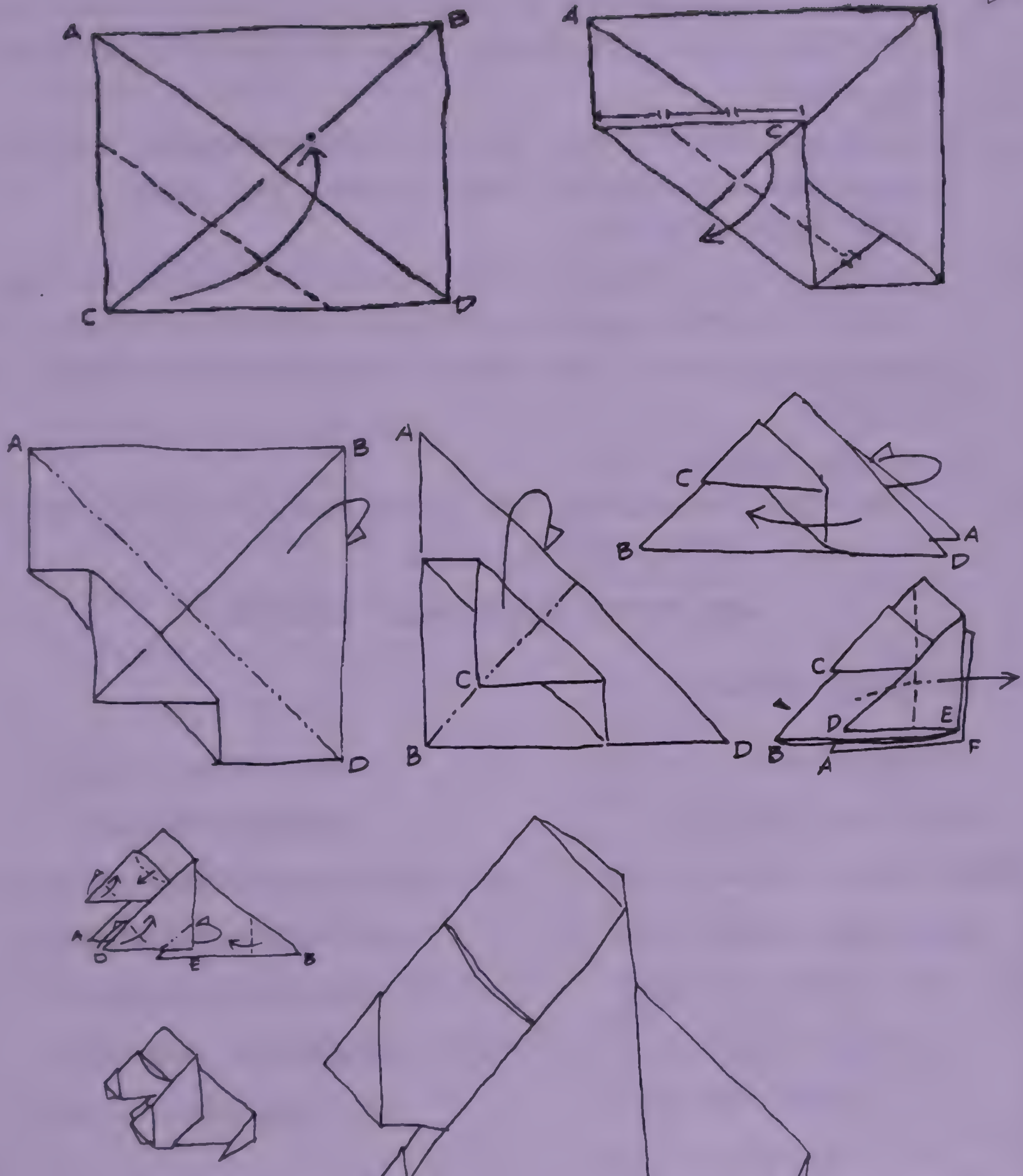


7. ಟೋಪಿ (ಮನೆಯ ಮಾದರಿಯಿಂದ ಮುಂದುವರೆಯಿರಿ)



8. ನಾಯಿ







VIII ಹಾಡುಗಳು

ಹಾಡುಗಳು, ರೂಪಕಗಳು

ಉದ್ದೇಶ : 1. ಮಕ್ಕಳ ಮನಸ್ಸನ್ನು ಮೂರು ದಿನಗಳ ಕಾಲ ಚಿಣ್ಣರ ಮೇಳದಲ್ಲಿ ಉಲ್ಲಾಸದಿಂದ ತೊಡಗಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು.

2. ಚಿಣ್ಣರ ಮೇಳದ ಪರಿಸರ, ಭಾಷಾ ಬೆಳವಣಿಗೆ, ವೈಜ್ಞಾನಿಕ ಮನೋಭಾವ ಮತ್ತು ಸಮಾನತೆಯ ಅರಿವು ಮೂಡಿಸುವುದು.

3. ಮಕ್ಕಳ ದೈಹಿಕ ಚಲನವಲನದೊಂದಿಗೆ ಧ್ವನಿ, ತಾಳ, ಲಯಗಳ ಪರಿಜ್ಞಾನವನ್ನು ನೀಡುವುದು. ನಾಚಿಕೆ ಬಿಟ್ಟು ಮಾತನಾಡಲು ಎಲ್ಲರೊಂದಿಗೆ ಬೆರೆಯಲು ಸಾಮೂಹಿಕ ಹಾಡು ಸಹಕಾರಿ.

ವಿಧಾನ : ಹಾಡು ಅಥವಾ ಅಭಿನಯ ಗೀತೆ.

ನಿರ್ವಹಣೆ : ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಗುಂಪಿನಲ್ಲಿ ಹಾಡಿಸುವುದು ಅಥವಾ ಅಭಿನಯದೊಂದಿಗೆ ಹಾಡಿಸುವುದು. ಚಿಣ್ಣರ ಮೇಳ ನಡೆಯುವ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಪ್ರಭಾತ ಫೇರಿ ಮಾಡಿದಲ್ಲಿ ಹಾಡುವುದು. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ವಿಭಾಗದಲ್ಲಿ (ಕಾರ್ನರ್) ಒಂದು ವಿಷಯ ಮುಗಿದ ಕೂಡಲೇ ಮತ್ತೊಂದು ವಿಷಯ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುವ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಹಾಡುವುದು.

ಸ್ಥಳ : ಒಳಾಂಗಣ/ಹೊರಾಂಗಣ

ಸೂಚನೆ : ಹಾಡುಗಳಲ್ಲಿರುವ ಕೆಲವು ಪದಗಳನ್ನು ಆಯಾ ಪ್ರದೇಶಕ್ಕೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಬದಲಾಯಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು.

ಅವಧಿ : ಪ್ರತಿ ಹಾಡು, ರೂಪಕ ಮೂರರಿಂದ ಐದು ನಿಮಿಷ.

1. ಚಿಣ್ಣರ ಮೇಳದ ಉದ್ದೇಶ ಸಾರುವ ಹಾಡುಗಳು.

ಚಿಣ್ಣರೆಲ್ಲರ ಪಯಣ



ಚಿಣ್ಣರೆಲ್ಲರ ಪಯಣ
ಚಿಣ್ಣರ ಲೋಕಕೆ ಪಯಣ ॥ಪ॥
ಕುಣಿಯುತ ತಿಳಿಯುತ ನಲಿಯುತ ಕಲಿಯುತ
ಚಿಣ್ಣರ ಲೋಕಕೆ ಸಾಗೋಣ.... ॥ಪ॥
ಹಾತೆ ದುಂಬಿಯ ಹೂವು ಕಡ್ಡಿಯ
ಆಟದಿಂದಲೇ ಕಲಿಯೋಣ
ಒಂದುಗೂಡುತ ದೇಶವ ಕಟ್ಟುತ
ಒಗ್ಗಟ್ಟಿನ ಬಲ ತಿಳಿಯೋಣ.... ॥ಪ॥

ಜಿಂಕೆಯಂತೆ ಜಿಗಿಯುತ ನಾವು
ಕಾಡುಮೇಡನು ಅಲೆಯೋಣ
ಪ್ರಾಣಿ ಪಕ್ಷಿಗಳ ಕೂಗನು ಕೂಗಿ ಪರಿಸರ ಉಳಿಸಿರಿ ಅನ್ನೋಣ ॥ಪ॥
ಇಂದಿನ ಮಗುವೆ ಮುಂದಿನ ಪ್ರಜೆಯು
ಅನ್ನುತ ನಾವು ನಲಿಯೋಣ
ದುಡಿವ ಕೈಗಳೇ ದೇಶಕ್ಕೆ ಆಧಾರ
ಬನ್ನಿರಿ, ಬನ್ನಿರಿ ದುಡಿಯೋಣ ॥ಪ॥

- ಸಂಗ್ರಹ



ಬನ್ನಿರಿ ಗೆಳೆಯರೆ

ಬನ್ನಿರಿ ಗೆಳೆಯರೆ
ಬನ್ನಿರಿ ಗೆಳೆಯರೆ
ನಮ್ಮಿಯ ಲೋಕ
ಚಿಣ್ಣರ ಲೋಕ
ನೋಡಲು ಬನ್ನಿ ಆಡಲು ಬನ್ನಿ ॥ಪ॥
ಚಿಣ್ಣರ ಮೇಳದಿ
ಚಿಗುರುವ ಬನ್ನಿ
ಕಿನ್ನರ ಲೋಕವ
ನೋಡುವ ಬನ್ನಿ
ಸಂತಸ ಕಲಿಕೆ, ಚಿಣ್ಣರ ಮೇಳ
ಆನಂದವನು ಪಡೆಯುವ ಬನ್ನಿ ॥ಪ॥
ಹಕ್ಕಿಗಳಾಗಿ ಹಾರುವ ಬನ್ನಿ
ಚಿಟ್ಟೆಗಳಾಗಿ ಜಿಗಿಯುವ ಬನ್ನಿ
ನವಿಲುಗಳಾಗಿ ನಲಿಯುವ ಬನ್ನಿ
ಕೋಗಿಲೆಯಾಗಿ ಕೂಗುವ ಬನ್ನಿ ॥ಪ॥
ನಮ್ಮಿಯ ಮನೆಯ
ಅಂಗಳದಲ್ಲಿ
ಬೆಳೆದಿವೆ ಹಲವು
ಗಿಡ ಮರ ಬಳ್ಳಿ
ಎಲೆಗಳ ತಂದು ಕಲೆಯನು ಮಾಡಿ
ನಲಿ ನಲಿದಾಡಿ ಕುಣಿಯುವ ಬನ್ನಿ ॥ಪ॥

- ಪಾಂಡುರಂಗ ಜಟಗನ್ನವರ

ವಂದನೆ ಗೀತೆ



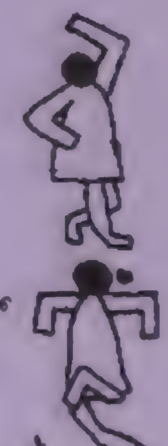
ಹೋಗಿ ಬರುವೆವು ನಮಸ್ಕಾರ
ಚಿಣ್ಣರ ಮೇಳಕೆ ಜಯಕಾರ
ಬೇಕು ನಿಮ್ಮಿಯ ಸಹಕಾರ
ಸೋರೋಣ ನಾವೆಲ್ಲ ಮುಂದಿನ ವಾರ ॥ಪ॥
ಶಿಕ್ಷಣಾರ್ಥಿಗಳೇ ಗಣ್ಯರೆ ಚಿಣ್ಣರೆ
ಎಲ್ಲ ಬಂಧುಗಳಿಗೊಂದನೆ
ಇಷ್ಟು ದಿನವು ಜೊತೆಯಲ್ಲಿ ಕಲೆತು
ಸೇರಿದ ನಿಮಗೆಲ್ಲ ನಮಸ್ಕಾರ ॥ಪ॥
ಇಂದಿನ ದಿನವನು ಇಂದೇ ಮರೆಯದೆ
ಮುಂದಿನ ದಿನ ನಾವು ಸೇರೋಣ
ಸೇರಿದ ದಿನದಿ ಇಂದಿನ ದಿನವನು
ಸ್ಮರಿಸುತ ಸವಿ ನುಡಿ ನುಡಿಯೋಣ ॥ಪ॥

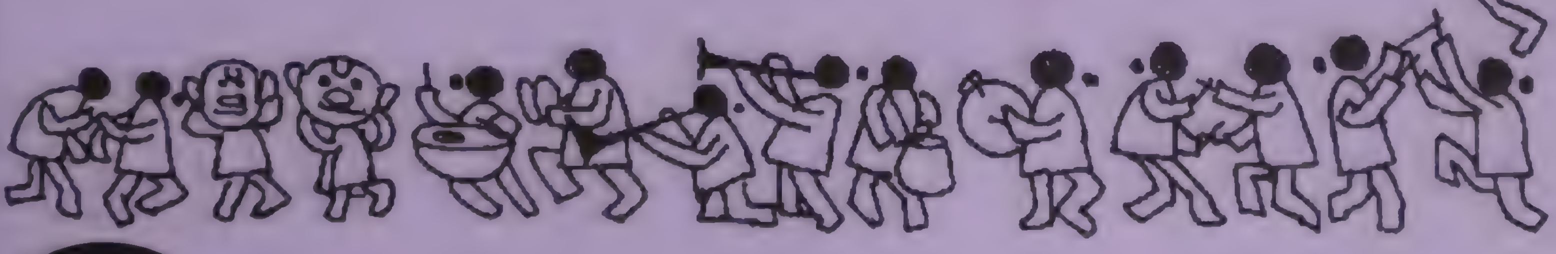
- ಸಂಗ್ರಹ

ನಲಿಯೋಣ ಬನ್ನಿ

ಚಿಣ್ಣರೆ ಚಿಣ್ಣರೆ ಬನ್ನಿ
ನಲಿಯೋಣ ಕಲಿಯೋಣ ಬನ್ನಿ
ಆಟವ ಆಡುತ
ಹಾಡನು ಹಾಡುತ
ಕಲಿಯೋಣ ನಲಿಯೋಣ ಬನ್ನಿ ॥ಪ॥
ಮರವನು ಸುತ್ತೋಣ ಬನ್ನಿ
ಎಲೆ ಹೂ ಹಣ್ಣುಗಳ ನೋಡೋಣ ಬನ್ನಿ
ನೋಡುತ್ತ ನೋಡುತ್ತ
ಆಡುತ್ತ ಆಡುತ್ತ
ಕಲಿಯೋಣ ನಲಿಯೋಣ ಬನ್ನಿ ॥ಪ॥
ಊರನು ಸುತ್ತೋಣ ಬನ್ನಿ
ಕೆರೆಗಳ ನೋಡೋಣ ಬನ್ನಿ
ಸುತ್ತುತ್ತ ನೋಡುತ
ಎಲ್ಲವ ತಿಳಿಯುತ
ಕಲಿಯೋಣ ನಲಿಯೋಣ ಬನ್ನಿ ॥ಪ॥
ಚಿಟ್ಟೆಯ ಹಿಡಿಯೋಣ ಬನ್ನಿ
ಪಕ್ಷಿಗಳ ನೋಡೋಣ ಬನ್ನಿ
ಆಕಾಶ ನೋಡುತ್ತ, ನಕ್ಷತ್ರ ಎಣಿಸುತ್ತ
ಕಲಿಯೋಣ ನಲಿಯೋಣ ಬನ್ನಿ ॥ಪ॥

- ಇ.ಸುಲೈಮಾನ್





2. ವಿವಿಧ ವಿಷಯಗಳ ಹೇಳುವ ಹಾಡುಗಳು



ಸಾಗರದ ನೀರು

ಸಾಗರದ ನೀರು ಕಾದು ಆವಿಯಾಗಿ ಮೇಲೆ ತಂಪಾಗಿ

ಚಲಿಸುವುದು ಮೋಡವಾಗಿ ।।ಪ।।

ಬಾರವಾಗಿ ಬೀಳುವುದು ಮಳೆಯಾಗಿ

ಮತ್ತೆ ಸಾಗರವ ಸೇರುವುದು ನದಿಯಾಗಿ ।।ಪ।।



ಮೋಡದ ಹನಿ ಮೂಲಕ ಸೂರ್ಯನ ಕಿರಣ

ಆಗುವುದು ಆದರಲಿ ವಕ್ರೀಭವನ

ವರ್ಣ ವಿಭಜನೆ ಹೊಂದಿ ಏಳು ಬಣ್ಣ

ಕಾಮನಬಿಲ್ಲಾಗಿ ಕಾಣುವುದಣ್ಣ ।।ಪ।।

ಹಿಂಗಾರು ಮುಂಗಾರು ಮಾರುತಗಳು

ಮೋಡಗಳ ಎಳೆದು ತಂದು ಮಳೆಯು ಬಂದು

ಬೆಳೆಗಳು ಬೆಳೆಯುವುದು ಹುಲುಸಾಗಿ

ನಮ್ಮರೈತರ ಜೀವನ ಹರುಷವಾಗಿ ।।ಪ।।

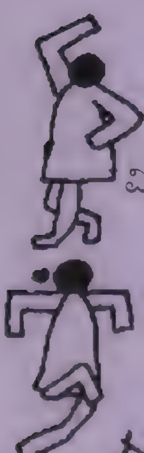
- ಜಿ.ಹನುಮಂತರಾಯ

ಕಾಡ ಬೆಳೆಸಿರಣ್ಣ

ಕಾಡ ಬೆಳೆಸಿರಣ್ಣ ನೀವು ನಾಡ ಉಳಿಸಿರಣ್ಣ

ಕಾಲುವೆ ತೊರೆಗಳು ತುಂಬಿ ಹರಿಯಲು ಮರಗಿಡ

ಬೇಕಣ್ಣಾ...।।ಪ।।



ಸತ್ಯ ತಿಳಿಯಿರಣ್ಣಾ ಇದನ್ನು ನಿತ್ಯ ನೆನೆಯಿರಣ್ಣಾ

ವಿಜ್ಞಾನ ಜ್ಞಾನವ ದೇಶಕ್ಕೆ ಹರಡಲು ಮುಂದೆ ಬನ್ನಿರಣ್ಣಾ

।।ಪ।।

ಬರಗಾಲ ತಡೆಯಣ್ಣಾ ಅದಕ್ಕೆ ಪರಿಸರ ಬೇಕಣ್ಣಾ

ಮಣ್ಣಿನ ಸವಕಳಿ ತಪ್ಪಿಸಲು ನೀ ಜಾಗ್ರತಿಯಾಗಣ್ಣಾ ।।ಪ।।

ಪ್ರಾಣಿ ಪಕ್ಷಿಯಣ್ಣ ಅವಕ್ಕೆ ದಾರಿ ಯಾವುದಣ್ಣಾ

ಮೂಕ ಪ್ರಾಣಿಗಳ ಅಳಿವು ಉಳಿವುಗಳ ಯಾರು ಕೇಳ್ವರಣ್ಣಾ

।।ಪ।।

- ಗ್ಯಾರಂಟಿ ರಾಮಣ್ಣ

ಮಾನವರಾಗೋಣ

ಮಾನವರಾಗೋಣ ಬನ್ನಿ ಮಾನವರಾಗೋಣ

ಮಾನವರಾಗೋಣ ನಾವು ಮಾನವರಾಗೋಣ ।।ಪ।।

ಬ್ರಾಹ್ಮಣ ಕ್ಷತ್ರಿಯ ವೈಶ್ಯ ಶೂದ್ರ

ಹಿಂದು ಮುಸಲ್ಮಾನ್ ಪಾರಸಿ ಕ್ರೈಸ್ತ

ಎಲ್ಲವೂ ಆಗಿ ಒಡಕಿಗೆ ಸಾಗಿ

ಬದುಕಿಯು ಸತ್ತು ಇರುವುದು ಸಾಕು ।।ಪ।।

ಅಡ್ಡಗೋಡೆಯನ್ನೊಡೆಯುತ್ತ ನಡೆದು

ಶೋಷಣೆ ಬೇರನು ಕಿತ್ತು ಎಸೆದು

ಸೋದರರೆಲ್ಲರೂ ಒಟ್ಟಾಗಿ ಕೂಡುತ್ತ

ಸವಿಯನ್ನೆಲ್ಲಾ ಸವಿಯುವ ಬನ್ನಿ ।।ಪ।।

ಎಲ್ಲರಿಗಿರಲಿ ನಿಲ್ಲಲು ನೆರಳು

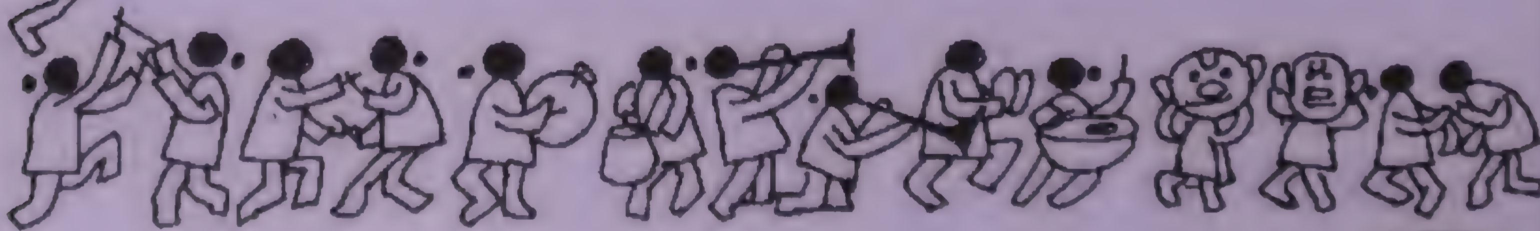
ಎಲ್ಲ ಮಕ್ಕಳಿಗೂ ಕುಡಿಯಲು ಹಾಲು

ಹಾಸಲು ಹೊದೆಯಲು ಇರಲಿ ಬಟ್ಟೆ

ನೆಮ್ಮದಿ ಉಕ್ಕಲಿ ಎಲ್ಲರಿಗೆಂದು ।।ಪ।।

ಬೇಧವನರಿಯದು ನೀಲಿಯ ಗಗನ

ಒಂದೇ ಮಣ್ಣಿಂದೆಲ್ಲರ ಜನನ





ಒಂದೇ ದಿಕ್ಕಿನಲ್ಲೆಲ್ಲರ ಪಯಣ

ನುಡಿಯಲಿ ಮಿಡಿಯಲಿ ಅಂತಃಕರಣ ||ಪ||

ಏಕೆಂದು? ಏಕೆಂದು?

(ಮಕ್ಕಳ ಜೊತೆಗೂಡಿ ಹಾಡಿನಲ್ಲಿ ಮತ್ತು ಸಭಿಕರನ್ನೆಲ್ಲ ಪಲ್ಲವಿ ಹಾಕಲು ಪ್ರೋತ್ಸಾಹಿಸಿದರೆ ಹೆಚ್ಚು ಪ್ರಭಾವಯುತವಾಗಿರುತ್ತದೆ)

ಏಕೆಂದು ಏಕೆಂದು
ಏಕೆಂದು ಏಕೆಂದು ಏಕೆಂದು ||ಪ||
ಬಾನಲ್ಲಿ ಕಾಮನ ಬಿಲ್ಲು ಏಕೆಂದು
ನಕ್ಷತ್ರ ಮಿನುಗೋದು ಏಕೆಂದು ||ಪ||
ತುಂಬೆ ಹೂ ಬಿಳುಪು ಏಕೆಂದು
ಗುಲಾಬಿ ಹೂ ಕೆಂಪು ಏಕೆಂದು
ಮಿಣುಕು ಹುಳುವಿನ ಹಿಂದೆ ಮಿಣ ಮಿಣಸೆ
ಮಿಣಗೋದು ಏಕೆಂದು ||ಪ||
ಕಾಗೆಯು ಗೂಬೆಯು ಬಾನಲ್ಲಿ ಹಾರ್ದಂಗೆ
ಬೆಕ್ಕದು ಹಾರೋಲ್ಲ ಏಕೆಂದು
ಪಾರಿವಾಳ ಇಣಚಿ ಒಂದಾಗಿ ನಕ್ಕಂಗೆ
ಕೆಂಪಾದ ದಾಳಿಂಬೆ ನಗೋಲ್ಲ ಏಕೆಂದು ||ಪ||
ದೂರದ ಬೆಟ್ಟದ ಮರಗಳೆಲ್ಲಾ ನುಣ್ಣಗೆ ಬೋಳಾಯ್ತು ಏಕೆಂದು
ನಗಬೇಕಾದ ಮಕ್ಕಳಿನ್ನೂ ಜೋರಾಗಿ
ಅಳ್ತಿದ್ದಾರೆ ಏಕೆಂದು ||ಪ||

ಅವ್ವ ನಂಗೆ



ಅವ್ವ ನನ್ಗೆ ಪುಟ್ಟದೊಂದು
ಬೊಂಬೆ ತಂದ್ಕೊಡೆ ||ಪ||
ಬೊಂಬೆ ಜೊತೆ ಆಡುವೆ
ಆಡಿ ಪಾಡಿ ನಲಿಯುವೆ ||ಪ||

ಅವ್ವ ನಂಗೆ ಪುಟ್ಟದೊಂದು ಪೀಪಿ ತಂದ್ಕೊಡೆ
ಬೊಂಬೆ ಜೊತೆ ಆಡುವೆ
ಪೀಪಿಯನ್ನು ಊದುವೆ
ಆಡಿ ಪಾಡಿ ನಲಿಯುವೆ ||ಪ||

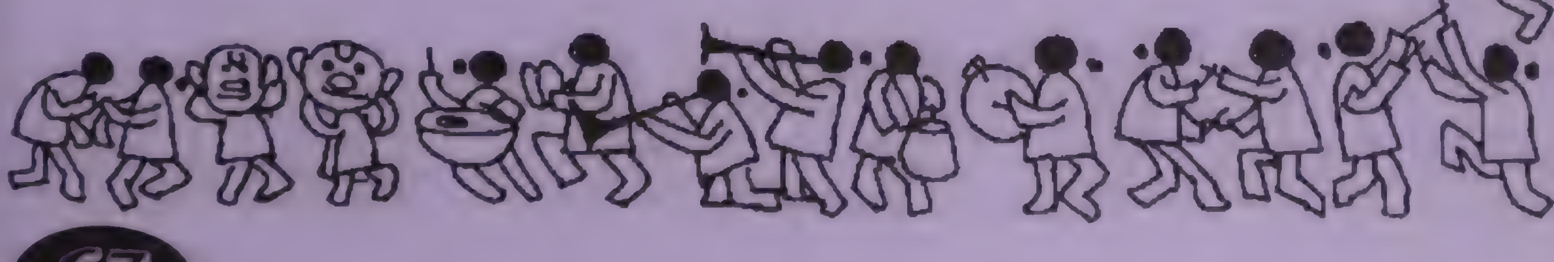
ಅವ್ವ ನನ್ಗೆ ಸಣ್ಣದೊಂದು ಡೋಲು ತಂದ್ಕೊಡೆ
ಬೊಂಬೆ ಜೊತೆ ಆಡುವೆ
ಪೀಪಿಯನ್ನು ಊದುವೆ
ಡೋಲನ್ನು ಬಡಿಯುವೆ
ಆಡಿ ಪಾಡಿ ನಲಿಯುವೆ ||ಪ||

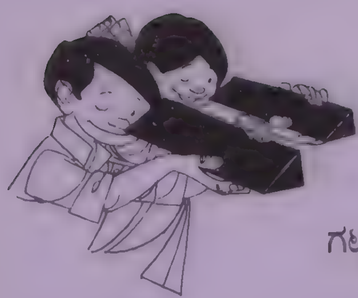
ಅವ್ವ ನನ್ಗೆ ಪುಟ್ಟದೊಂದು ಕುದುರೆ ತಂದ್ಕೊಡೆ
ಬೊಂಬೆ ಜೊತೆ ಆಡುವೆ
ಪೀಪಿಯನ್ನು ಊದುವೆ
ಡೋಲನ್ನು ಬಡಿಯುವೆ
ಕುದುರೆಯನ್ನು ಏರುವೆ
ಆಡಿ ಪಾಡಿ ನಲಿಯುವೆ ||ಪ||

ಹೀಗೆ ಈ ಹಾಡು ಬುಗುರಿ, ಗೋಲಿ, ಬಸ್ಸು ಮುಂತಾದವುಗಳ ಜೊತೆಗೂಡಿ ಸಾಗುತ್ತಾ ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ "ಪುಸ್ತಕವನ್ನು ಓದುವೆ, ಸ್ಲೇಟಿನಲ್ಲಿ ಬರೆಯುವೆ" ಮತ್ತು "ಶಾಲೆಗಿಂದೇ ಹೊರಡುವೆ" ಎಂಬಲ್ಲಿ ಮುಕ್ತಾಯವಾಗುತ್ತದೆ.



\- ಸಂಗ್ರಹ





ಹಲ್ಲು ತಿಕ್ಕಬೇಕು

ಹಲ್ಲು ತಿಕ್ಕಬೇಕು ಮಗುವೆ
ಹಲ್ಲು ತಿಕ್ಕಬೇಕು
ಗಟ್ಟಿಯಾದ ನಿನ್ನ ಹಲ್ಲನು ಕಟ್ಟೆಯ
ಮೇಲೆ ನಿಂತು
ಹಲ್ಲು ತಿಕ್ಕಬೇಕು ಮಗುವೆ ಹಲ್ಲು ತಿಕ್ಕಬೇಕು

- **ಸಂಗ್ರಹ**

ರೊಟ್ಟಿ ತಿನ್ನ ಬೇಕು

ರೊಟ್ಟಿ ತಿನ್ನಬೇಕು ಮಗುವೆ ರೊಟ್ಟಿ ತಿನ್ನಬೇಕು
ಗಟ್ಟಿಯಾಗಿ ನೀ ನೆಟ್ಟಗೆ ನಿಲ್ಲಲು
ಹೊಟ್ಟೆಯ ಸಿಟ್ಟ ರಟ್ಟೆಗೆ ಬರಲು
ರೊಟ್ಟಿ ತಿನ್ನ ಬೇಕು ॥ಪ॥
ಬಿಸಿ ಬಿಸಿ ತಿನ್ನಲು ಬಿಳಿ ಜೋಳದ ರೊಟ್ಟಿ
ತುಸು ತುಸು ತಿನ್ನಲು ತಂಗಳ ರೊಟ್ಟಿ
ಬೆಣ್ಣೆಯ ಜೊತೆ ತಾ ಸಜ್ಜೆಯ ರೊಟ್ಟಿ
ಮೆತ್ತಗೆ ತಿನ್ನಲು ಗೋಧಿಯ ರೊಟ್ಟಿ ॥ಪ॥
ಬಡವರ ಪಾಲಿನ ಭಾಗ್ಯದ ರೊಟ್ಟಿ
ಸಿರಿವಂತರಿಗೂ ಬೇಕಾದ ರೊಟ್ಟಿ
ಹೆಚ್ಚಾಗಲು ತಾ ಸೇರಿತು ಬುಟ್ಟಿ
ಬಿಟ್ಟರೆ ಇದನಾ ನೀ ಬಲು ಕೆಟ್ಟಿ ॥ಪ॥
ಊರಿಗೆ ಒಯ್ಯಲು ಬುತ್ತಿಯ ರೊಟ್ಟಿ
ಕೇರಿಗೆ ಬರಲು ಕೈ ಕೈಯಲ್ಲೂ ರೊಟ್ಟಿ
ನೆಂಟರಿಸ್ಟರು ಮೆಚ್ಚಿದ ರೊಟ್ಟಿ
ನಾಡಿನ ಎಲ್ಲ ನೆಚ್ಚಿನ ರೊಟ್ಟಿ ॥ಪ॥

- **ಸಂಗ್ರಹ**



3. ಮಕ್ಕಳ ಭಾಷೆ ಮತ್ತು ವಸ್ತು, ಪ್ರದೇಶ, ಪ್ರಾಣಿ, ಪಕ್ಷಿಗಳ ಪರಿಕಲ್ಪನೆ ಸಾರುವ ಹಾಡುಗಳು

ಅಮ್ಮ ಅಮ್ಮ ಅಮ್ಮ

ಅಮ್ಮ ಅಮ್ಮ ಅಮ್ಮ ನಮ್ಮ ತೋಳಿಗೆ ರೆಕ್ಕೆ ಹಚ್ಚು
ಸೊಂಟಕೆ ಬೆಳ್ಳಿ ಪಟ್ಟಿ ಕಟ್ಟಿ ಹಕ್ಕಿ ಪುಚ್ಚ ಹಚ್ಚು ॥ಪ॥

ಹಾರುತ್ತೇವೆ ರೆಕ್ಕೆ ಬಿಚ್ಚಿ ತೆಂಗಿನ ಮರಕೂ ಮೇಲೆ
ಜಗಲಿ ಮೇಲೆ ನಿಂತೇ ನಮಗೆ ಅಮ್ಮ ಟಾಟಾ ಹೇಳಿ ॥ಪ॥

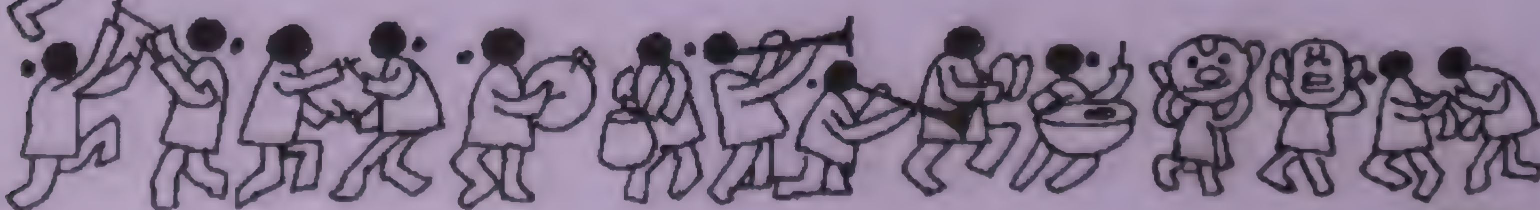
ಹಾಗೆ ಹಾಗೆ ಮೇಲೆ ಹೋಗಿ ಮುಟ್ಟುತ್ತೀವಿ ಮಾಡ
ಕೇಳುತ್ತೇವೆ ಯಾರೂ ಕೇಳದ ಚುಕ್ಕಿ ಹಾಡೋ ಹಾಡ ॥ಪ॥

ತಿಂಗಳೂರಿನ ಅಂಗಳ ಸೇರಿ ಬೆಳ್ಳಿ ಮೊಲವನು ನೋಡಿ
ಹಿಡಿಯುತ್ತೇವೆ ಹಾರೋ ಬಣ್ಣದ ಜಿಂಕೆಯ ಹೇಗೋ ಮಾಡಿ ॥ಪ॥

ಕೊಟ್ಟೇ ಕೊಡುವನು ಚಂದಮಾಮ ಕೆನ್ನೆ ತುಂಬಾ ಮುತ್ತು
ಮುದ್ದಿಸಿ ಬೆಟ್ಟದ ತುದಿಗೆ ಇಳಿಸುವನು ಯಾರೂ ಇಲ್ಲದ ಹೊತ್ತು ॥ಪ॥

- **ಡಾ॥ಎಚ್.ಎಸ್.ವೆಂಕಟೇಶಮೂರ್ತಿ**





ಬಂತು .... ಬಂತೂ......

ಆನೆ ಬಂತು ಆನೆ ಬಂತು
ನಮ್ಮೂರ್ರಿಗೆ । ಕಬ್ಬು ತಿನ್ನುವ ಆನೆ ಬಂತು ॥ಪ॥

ದಪ್ಪ ಕಾಲು ದೊಡ್ಡ ಹೊಟ್ಟೆ
ಗಿಡ್ಡ ಬಾಲ ಉದ್ದ ಸೊಂಡೆ
ಆನೆ ಬಂತು ಆನೆ ಬಂತು ನಮ್ಮೂರ್ರಿಗೆ ॥ಪ॥

ಬೆಕ್ಕು ಬಂತು ಬೆಕ್ಕು ಬಂತು
ನಮ್ಮನ್ನೆಗೆ ಬೆಕ್ಕು ಬಂತು ಬೆಕ್ಕು ಬಂತು
ಕಳ್ಳ ಹೆಜ್ಜೆ ಇಡುತ ಬಂದು ಹಾಲನು ಕುಡಿದು, ಬೆಣ್ಣೆಯ ತಿಂದು
ಬೆಕ್ಕು ಬಂತು ಬೆಕ್ಕು ಬಂತು ॥ಪ॥

ಇರುವೆ ಬಂತು ಇರುವೆ ಬಂತು
ನಮ್ಮಂಗಡಿಗೆ ಸಣ್ಣ ಸೊಂಟದ ಇರುವೆ ಬಂತು
ಮನೆಯನ್ನೆಲ್ಲ ಸುತ್ತಿ ಸುತ್ತಿ
ಇದ್ದ ಬಿದ್ದ ಸಕ್ಕರೆ ತಿಂತು
ಇರುವೆ ಬಂತು ಇರುವೆ ಬಂತು ನಮ್ಮಂಗಡಿಗೆ ॥ಪ॥

ಮೇಳ ಬಂತು ಮೇಳ ಬಂತು
ನಮ್ಮ ಶಾಲೆಗೆ ಚಿಣ್ಣರ ಮೇಳ ಬಂತು
ಆಟ ಪಾಠ ಓದು ಬರಹ
ಸಂತಸದಿಂಧ ಕಲಿಸಲು ನಮಗೆ
ಮೇಳ ಬಂತು ನಮ್ಮ ಶಾಲೆಗೆ ॥

- **ಪಾಂಡುರಂಗ ಜಟಗನ್ನವರ**

ಚಿನ್ನದ ಒಡವೆ

ಚಿನ್ನದ ಒಡವೆಗಳೇತಕೆ ಅಮ್ಮಾ
ತೊಂದರೆ ಕೊಡುವವು ಬೇಡಮ್ಮಾ
ಬಣ್ಣದ ಬಟ್ಟೆಗಳೇತಕೆ ಅಮ್ಮಾ
ಮಣ್ಣಿನೊಳಾಡಲು ಬಿಡುವಮ್ಮಾ ॥ಪ॥

ಚಂದಕೆ ಚಂದಕೆ ಎನ್ನವೆಯಮ್ಮ
ಚಂದವು ಯಾರಿಗೆ ಹೇಳಮ್ಮ
ನೋಡುವವರಿಗಿದು ಚೆಂದವು ಚೆಂದ
ಆಡುವ ಎನಗಿದು ಬಲು ಬಂಧ ॥ಪ॥

ನನ್ನೀ ಶಿಶುತನ ನಿನ್ನೀ ತಾಯ್ತನ
ಎರಡೇ ಒಡವೆಗಳ್ ಸಾಕಮ್ಮಾ
ನಾ ನಿನಗೊಡವೆಯು ನೀ ನನಗೊಡವೆಯು
ಬೇರೆಯ ಒಡವೆಗಳೇತಕೆ ಅಮ್ಮಾ ॥ಚಿನ್ನದ॥

- **ಕುವೆಂಪು**

ಕೋಟು



ಕೋಟು ಗೀಟು ಹಾಕಿಕೊಂಡು
ಹ್ಯಾಟು ಬೂಟು ತೊಟ್ಟುಕೊಂಡು
ಬೂಟಿನಿಂದ ಹೊರಟ ತಮ್ಮ
ದಬ್, ದಬ್, ದಬ್ ॥ಪ॥

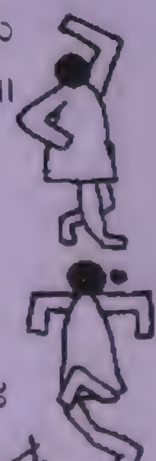
ಗೆಜ್ಜೆ ಗಿಜ್ಜೆ ಕಟ್ಟಿಕೊಂಡು
ಹೆಜ್ಜೆ ಹೆಜ್ಜೆ ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು
ಅಜ್ಜಿ ಮನೆಗೆ ಹೋದಳು ತಂಗಿ
ಝುಲ್, ಝುಲ್, ಝುಲ್ ॥ಪ॥

ಅಣ್ಣ ಬರೆಯುತ್ತಿದ್ದನಾಗ
ಸಣ್ಣ ನಾಯಿ ಬೊಗಳಿತಾಗ
ದೊಣ್ಣೆ ಹಿಡಿದು ಬಡಿಯೆ ನಾಯಿ
ಕುಯ್, ಕುಯ್, ಕುಯ್ ॥ಪ॥

ಜೂಲು ನಾಯಿ ಕೋಪಗೊಂಡು
ಕೋಳಿಯನ್ನು ಅಟ್ಟಿಕೊಂಡು
ಬೇಲಿಯನು ನುಗ್ಗಿತಾಗ
ಬರ್, ಬರ್, ಬರ್ ॥ಪ॥

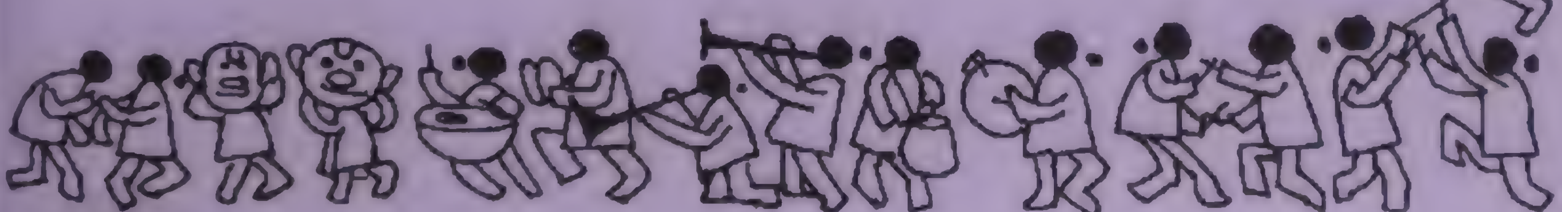
ನೆಟ್ಟ ಗದ್ದೆ ಪೈರನ್ನೆಲ್ಲ
ಬಿಟ್ಟ ದನ ಮೇಯಿತಲ್ಲ
ಅಟ್ಟ ಅಣ್ಣ ಸಿಟ್ಟಿನಿಂದ
ಹೈ ಹೈ ಹೈ ॥ಪ॥

ಇಟ್ಟು ಹೋದ ಹಾಲನ್ನೆಲ್ಲ
ಕೆಟ್ಟ ಬೆಕ್ಕು ಕುಡಿದ ಮೇಲೆ
ಅಟ್ಟ ಹತ್ತಿ ಕುಳಿತು ಕೊಂಡು
ಮಿಯಾಂ, ಮಿಯಾಂ, ಮಿಯಾಂ ॥ಪ॥



ಅಕ್ಕಿ, ಗೋಧಿ, ಬೀಸಿ ಬೀಸಿ
ಅಜ್ಜಿ ದೋಸೆ ಕಾಸಿ ಕಾಸಿ
ಅಜ್ಜ ಅಜ್ಜಿ ತಿನ್ನುತ್ತಾರೆ
ಗುಳುಂ, ಗುಳುಂ, ಗುಳುಂ ॥ಪ॥

- ಸಂಗ್ರಹ



ಅಂಧಕಾರದಾ ಜನಗಳಿಗೆ

ನೀ ಅಮೃತವಾಣಿಯ ತಿಳಿಸುವೆಯಾ ॥ಪ॥

- ಕುವೆಂಪು



ಕೋಗಿಲೆಯೇ....

ಕುಹು ಕುಹು ನೀ ಕೋಗಿಲೆಯೇ
ನಾ ಹಾಡುವ ಹಾಡೊಂದ ಹಾಡುವೆಯಾ
ನಾ ಹೇಳುವ ಮಾತೊಂದ ಕೇಳುವೆಯಾ ॥ಪ॥

ಚಿಗುರಿದ ಬನದಲಿ ನೀನಿರುವೆ
ನೀ ಕೂಗುವ ಧ್ವನಿಯಲಿ ನಾನಿರುವೆ
ಹಾಡುತ ಕುಳಿತರೆ ದಿನವೆಲ್ಲಾ
ನಾ ನೋಡುತಲಿರುವೆ ವನವೆಲ್ಲಾ ॥ಪ॥

ಭಾರತ ದೇಶದ ಬಾನಿನೊಳು
ಈ ಧ್ವನಿಗಳ ಮಾರ್ಧನಿಗೊಳಿಸುವೆಯಾ
ಭಾವೈಕ್ಯತೆಯನು ಮೂಡಿಸಲು
ನೀ ಅಸಮಾನತೆಯನು ಅಳಿಸುವೆಯಾ ॥ಪ॥

ಭೇದ ಭಾವವಾ ಮರೆಸುವೆಯಾ
ನೀ ರಾಷ್ಟ್ರಾಭಿಮಾನವ ತುಂಬುವೆಯಾ

ಯಾಕೋ ಗೊತ್ತಿಲ್ಲ

ಅಪ್ಪನಿಗೆ ಆಫೀಸು ಕೆಲ್ಸ
ಅಮ್ಮನಿಗೆ ಅಡ್ಗೆ ಕೆಲ್ಸ
ನನಗೆ ಮಾತ್ರ ಸ್ಕೂಲು ಕೆಲ್ಸ
ಯಾಕೋ ಗೊತ್ತಿಲ್ಲ ॥ಪ॥
ಅಪ್ಪನಿಗೆ ಶೇವಿಂಗ ಡಬ್ಬ
ಅಮ್ಮನಿಗೆ ಪೌಡರ ಡಬ್ಬ
ನನಗೆ ಮಾತ್ರ ಚಾಕಲೇಟ ಡಬ್ಬ
ಯಾಕೋ ಗೊತ್ತಿಲ್ಲ ॥ಪ॥

ಅಪ್ಪನಿಗೆ ದಪ್ಪ ಮೀಸೆ
ಅಮ್ಮನಿಗೆ ಉದ್ದ ಜಡೆ
ನನಗೆ ಮಾತ್ರ ಮೋಟು ಜಡೆ
ಯಾಕೋ ಗೊತ್ತಿಲ್ಲ ॥ಪ॥
ಅಪ್ಪನಿಗೆ ಮೂರು ರೊಟ್ಟಿ
ಅಮ್ಮನಿಗೆ ಎರಡು ರೊಟ್ಟಿ
ನನಗೆ ಮಾತ್ರ ಒಂದು ರೊಟ್ಟಿ
ಯಾಕೋ ಗೊತ್ತಿಲ್ಲ ॥ಪ॥

- ಸಂಗ್ರಹ



ಕೋಳಿ ಹಾಡು

ನಮ್ಮ ಕೋಳಿ ಕೂಗುವಾಗ ಕೂಗುವಾಗ ಕೂಗುವಾಗ
ಏನೆನ್ನುತ್ತೆ ಕೇಳಿ ಬೇಗ ಕೇಳಿ ಬೇಗ ಕೇಳಿ ಬೇಗ
ಕೋ ಕೋ ಕೋ ಕೋ ....



ಮೊಟ್ಟೆ ಇಟ್ಟ ಕಪ್ಪು ಕೋಳಿ ಕಪ್ಪು ಕೋಳಿ ಕಪ್ಪು ಕೋಳಿ
ಮೊಟ್ಟೆ ನೋಡಿ ಕೂಗಿತು ಕೇಳಿ ಕೂಗಿತು ಕೇಳಿ ಕೂಗಿತು ಕೇಳಿ
ಬಿಳಿ ಮೊಟ್ಟೆ ಬಿಳಿ ಮೊಟ್ಟೆ ಬಿಳಿ ಮೊಟ್ಟೆ

4. ಅರ್ಥವಿಲ್ಲದ ಪ್ರಾಸಗಳನ್ನು ರಚಿಸುವ ಹಾಡುಗಳು ಮತ್ತು ಚುಟುಕಗಳು

ವಾಸ ವಾಸ ವಾಸ ವಾಸ
ವೀಸ ವೀಸ ವೀಸ ವೀಸ
ಆಲಿಸಿ ಲಾಲಿಸಿಯೇ
ಉಂಬ ಉಂಬ ಉಂಬಪ್ಪ
ಉಂಬಪ್ಪ ಉಂಬಪ್ಪ ಉಂಬ ಉಂಬಪ್ಪ

ಹತ್ತಿ ಕಟ್ಟಿಗೆ ಬತ್ತಿ ಕಟ್ಟಿಗೆ

ಹತ್ತಿ ಕಟ್ಟಿಗೆ ಬತ್ತಿ ಕಟ್ಟಿಗೆ
ಭಾವಾನಾರ ಬಸಪ್ಪನಾರ ಕೈ ಕೈ ಧೂಳಗೈ ಪಂಚಂ ಪಗಡಂ
ನೆಲಿರಚ್ಚಿ ಹನುಮ ಧೋತರ ಧರಮ ಅಪ್ಪಾ ಕೋಳಿ
ರಗತಮ್ ಬೋಳಿ
ಕೈ ಕೈ ಎಲ್ಲಿಗೆ ಹೋತು
ಕದಾಗ ಹೋತು
ಕದಾ ವನ ಕೊಟ್ಟು ಕಟ್ಟಿಗಿ ಏನ ಮಾಡಿದಿ
ಒಲಿವನ ಕೊಟ್ಟೆ
ಬೂದಿ ಕೊಟ್ಟು
ಬೂದಿ ಏನ ಮಾಡಿದಿ
ಹೊಲಕ್ಕೆ ಹಾಕಿದೆ ಹೊಲಾವನ ಕೊಟ್ಟ
ಜೋಳಾ ಕೊಟ್ಟು
ಜೋಳಾ ಏನ ಮಾಡಿದಿ
ಚೋಲೊ ನಾ ಇಟಗೊಂಡೆ ಕೆಟ್ಟ ಕೆಟ್ಟದು ಕುಂಬಾರಗ ಕೊಟ್ಟೆ.

ವಿ.ಸೂ.: ಪ್ರಾಸಬದ್ಧವಿರುವ ಇಂಥ ಹಾಡುಗಳು ಗ್ರಾಮೀಣ ವಲಯದಲ್ಲಿ ಇರುವುದನ್ನು ಗಮನಿಸಿ. ಚಿಣ್ಣರ ಮೇಳದ ಕಾಲಕ್ಕೆ ಮಕ್ಕಳಿಂದ ಅಥವಾ ಪಾಲಕರಿಂದ ಹೇಳಿಸುವುದು. ನಂತರ ಅವುಗಳನ್ನು ಸಂಗ್ರಹಿಸುವುದು.



ಆಟಗಳೊಂದಿಗೆ ಹಾಡುವ ಹಾಡುಗಳು

ಲಾಲಾಜೀ....

ಲಾಲಾಜೀ ಲಾಲಾಜಿ ಲಡ್ಡು ಕೊಡು
ಲಡ್ಡು ಬೇಕು ಅಂದ್ರೆ ದುಡ್ಡು ಕೊಡು
ಲಾಲಾಜೀ ಲಾಲಾಜೀ ದುಡ್ಡು ಇಲ್ಲ
ದುಡ್ಡು ಇಲ್ಲಾ ಅಂದ್ರೆ ಲಡ್ಡೂ ಇಲ್ಲ ॥ಪ॥
ಲಾಲಾಜಿ ಲಾಲಾಜಿ ನಿಮ್ಮ ಮೀಸೆ
ಎಷ್ಟು ಉದ್ದ, ಎಷ್ಟು ಚೆಂದ
ಎಷ್ಟೊಂದು ಅಂದಾ ನಿಮ್ಮ ಮೀಸೆ ॥ಪ॥
ಮುದ್ದು ಮರಿ ಮುದ್ದು ಮರಿ ಇಲ್ಲಿ ಬಾರೋ
ಎಷ್ಟು ಲಡ್ಡು ಬೇಕೋ ಅಷ್ಟು ತಗೋ ॥ಪ॥

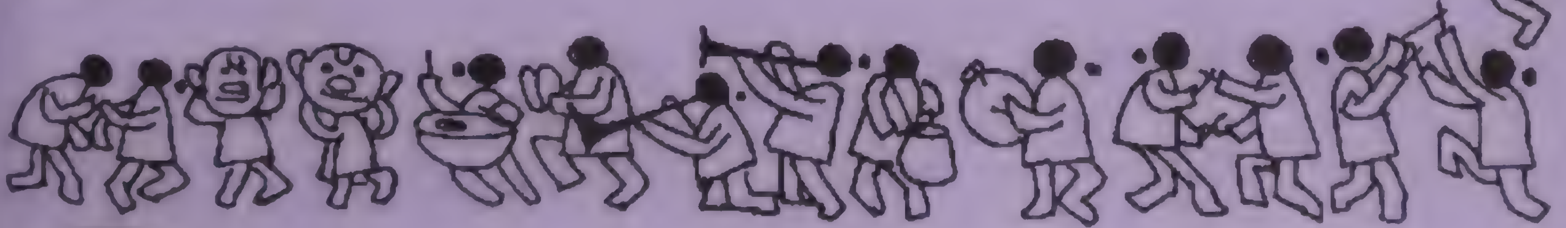
ಸಾಕಮ್ಮನ.....

ಸಾಕಮ್ಮನ ಮಗುವಿಗೆ ಶೀತವಾಗಿದೆ
ಬಿಸಿ ಬಿಸಿ ಕಷಾಯ ಮಾಡಿ ಕುಡಿಸೋಣ
ಸಾಸ... ಸಾಸ... ಸಾಕಮ್ಮ
ಮತ್ತೆ ಮಗು ಹುಷಾರಾಗಿ ಎದ್ದು ಕುಣಿಯಿತು.

ಭುಕು ಬುಕು ಭುಕು ಬುಕು ರೈಲು ಬಂದಿ

ಭುಕು ಬುಕು ಭುಕು ಬುಕು ರೈಲು ಬಂದಿ
ಬನ್ನಿರಿ ಹತ್ತಿರಿ ಗಡಿಬಿಡಿ ಮಾಡಿ
ಊರಿಂದೂರಿಗೆ ಹೋಗೋಣ
ನಮ್ಮಯ ದೇಶವ ಸುತ್ತೋಣ







ಸುತ್ತೋಣ ಸುತ್ತೋಣ ॥ಪ॥

ಕಾಶ್ಮೀರಕ್ಕೆ ಹೋಗೋಣ
ಕುಲು ಕಣಿವೆಯ ನೋಡೋಣ
ಗೌರಿ ಶಿಖರವ ಏರೋಣ
ಬರ್ಪಿನ ಮ್ಯಾಲಿಂದ ಜಾರೋಣ
ಜಾರೋಣ ಜಾರೋಣ ॥ಪ॥

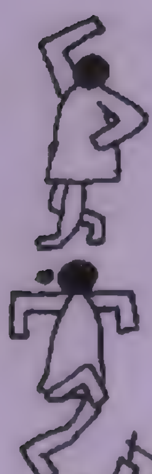
ಪಂಜಾಬಕ್ಕೆ ಹೋಗೋಣ
ಸ್ವರ್ಣ ಮಂದಿರ ನೋಡೋಣ
ಗುರು ಗೋವಿಂದರ ನೆನೆಯೋಣ
ನೆನೆಯೋಣ ನೆನೆಯೋಣ ॥ಪ॥

(ನಮ್ಮ ರಾಜ್ಯ, ಸ್ಥಳೀಯ ಜಿಲ್ಲೆಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಊರುಗಳ ಹೆಸರು ಸೇರಿಸಿ ಹೇಳಿಸಿ.)

ಆಡುತ್ತ ಕಲಿಯೋಣ

ಆಟವ ಆಡೋಣ
ನಾವು ಅಕ್ಷರ ಕಲಿಯೋಣ
ಚಿಣ್ಣರ ಮೇಳವ ನಡೆಸುತ್ತ
ನಾವು ಎಲ್ಲೆಡೆ ನಡೆಯೋಣ ॥ಪ॥

ಶಾಂತಿಯ ಸಾರೋಣ
ನಾವು ಸೋದರರಾಗೋಣ
ಸುತ್ತ ಮುತ್ತಲಿನ ಪರಿಸರ
ಸ್ವಚ್ಛತೆ ಕಾಪಾಡೋಣ ॥ಪ॥



ಶಿಸ್ತನು ಕಲಿಯೋಣ
ನಾವು ಸುಂದರ ನಾಡ ಕಟ್ಟೋಣ
ಹರುಷದಿ ಕುಣಿಯುತ ನಲಿಯುತ
ಒಂದಾಗಿ ಬಾಳೋಣ

ಬೇಟೆಗಾರ ಬಂದ

ಅತ್ತ ಇತ್ತ ನೋಡುತ್ತ
ಸುತ್ತ ಮುತ್ತ ತಿರುಗುತ್ತ
ಬೇಟೆಗಾರ ಬಂದ
ಬಿಲ್ಲು ಬಾಣ ತಂದ
ಕಾಡು ಹಂದಿನ ಕೊಂದ
ಬೆಂದ ಹಂದಿನ ತಿಂದ
ಹೊಟ್ಟೆ ನೋವು ಅಂದ
ಮರದ ಕೆಳಗೆ ಬಿದ್ದ
ಹುಲಿರಾಯ ಬಂದ
ಹೊಟ್ಟೆ ತುಂಬ ತಿಂದ
ಇನ್ನು ಬೇಕು ಅಂದ
ಬೇಟೆಗಾಗಿ ಹೊರಟ

- ಸಂಗ್ರಹ

ನಿಮ್ಮೂರು ನಮ್ಮೂರಂಗೈತಿ

ನಿಮ್ಮೂರು ನಮ್ಮೂರಂಗೈತಿ
ನಿಮ್ಮೂರಿನ್ಯಾಗ ನಮ್ಮೂರಂಗ ರಂಗ ಸಾಲಿ ಒಂದೈತಿ
ನಿಮ್ಮೂರು ನಮ್ಮೂರಂಗ ನಮ್ಮೂರು ನಿಮ್ಮೂರಂಗ
ಊರ ಒಳಗಿನ ಸಾಲಿ ಮಾತ್ರ ಕಾಲಿ ಬಿದ್ದೈತಿ ಅಣ್ಣಯ್ಯ
ಸರಕಾರ ಸಾಲಿ ಕಟ್ಟಿಸೈತಿ ನಮಗಾಗಿ ಎಂದು
ಮಾಸ್ತರನ ಕಳಿಸಿಕೊಟ್ಟೈತಿ
ಸಾಲಿಯು ನಿಮ್ಮದೆ ಹುಡುಗರು ನಿಮ್ಮವೆ



ನಿಮ್ಮ ಸಾಲಿಗೆ ನಿಮ್ಮ ಮಕಳು ಬರಂಗಿಲ್ಯಾಕಣ್ಣಯ್ಯ
ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳು ಸೆಗಣಿ ಬಳಿತಾವ ನಿಮ್ಮೂರಿನ್ಯಾಗ
ಗಂಡು ಮಕ್ಕಳು ದನಾ ಕಾಯಿತಾವ
ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳು ಗಂಡು ಮಕ್ಕಳು ನಾಳೆ ಇವರೆ ಊರ ಹಿರಿಯರು
ಅಕ್ಷರ ಜ್ಞಾನ ಇಲ್ಲವಾದ್ರೆ ಎಂಥಾ ಹಿರಿತನ ಅಣ್ಣಯ್ಯ
ಅಕ್ಷರ ಕಲಿಯಬೇಕಣ್ಣ ನಮ್ಮ ಮಕ್ಕಳು
ಓದು ಬರಹ ತಿಳಿಯಬೇಕಣ್ಣ
ಅಕ್ಷರ ಕಲಿತಾರಂದ್ರ ಲೆಕ್ಕಾ ಮಗ್ಗಿ ತಿಳಿದಾರಂದ್ರ
ಅಕ್ಕಿಪಟ್ಟಿ ಲೆಕ್ಕಾಚಾರ ತಾವೇ ಮಾಡ್ತಾರಣ್ಣಯ್ಯ

- ಶಾರದಾ ದಾಬಡೆ

ಪೋಂ ಪೋಂ

ಪೋಂ ಪೋಂ ಪೋಂ ಪೋಂ
ನನ್ನ ಮೋಟಾರು ಗಾಡಿ ॥ಪ॥
ಕೆಂಪು ಬಣ್ಣದ ಆರು ಚಕ್ರದ ॥೧॥
ನನ್ನ ಮೋಟಾರು ಗಾಡಿ ॥ಪ॥
ಹಿಂದೆ ಹೋಗುತ್ತೆ, ಮುಂದೆ ಹೋಗುತ್ತೆ ॥೧॥
ನನ್ನ ಮೋಟಾರುಗಾಡಿ ॥ಪ॥
ಆಚೆ ಹೋಗುತ್ತೆ ಈಚೆ ಹೋಗುತ್ತೆ ॥೧॥
ನನ್ನ ಮೋಟಾರು ಗಾಡಿ ॥ಪ॥

- ಸಂಗ್ರಹ

ಕೆಂಪು ಕೋಟೆ ದಿಲ್ಲಿಯಲ್ಲಿ

ಕೆಂಪು ಕೋಟೆ ದಿಲ್ಲಿಯಲ್ಲಿ ಕ, ಖ, ಗ, ಘ, ಙ
ಚಂದಮಾಮ ಬಾನಿನಲ್ಲಿ ಚ ಛ ಜ ಝ ಞ
ಟಗರಿಗೆ ಎರಡು ಕೋಡುಗಳಂತೆ ಟ ಠ ಡ ಢ ಣ
ತಾತನ ಗಂಟು ಜೇಬಿನಲ್ಲಿ ತ ಥ ದ ಧ ನ

ಪಾರ್ವತಿ ಬಹಳ
ಸುಂದರಿಯಂತೆ ಪಫಬಭಮ
ಯಾರಿಗ್ಗೊತ್ತು ಯಾರಿಗಿಲ್ಲ
ಯರಲವಶಷಸಹಳ



- ಸಂಗ್ರಹ

ಹೆಂಟೆ ಹುಂಜಾದ ಮದುವೆ

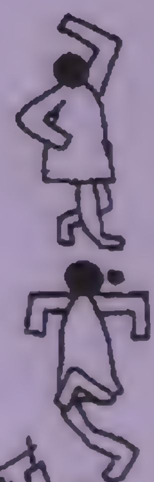
ಹೆಂಟೆ ಹುಂಜಾದ ಮದುವೆ ಈ ದಿನ
ನೀವೆಲ್ಲ ಬನ್ನಿ ಬೇಗಾ
ಕೊಕ್ಕೋ ಕೊಕ್ಕೋ ಕೊಕ್ಕೋ
ಕ್ಕೆ ಕ್ಕೆ ಕ್ಕೆ ಕ್ಕೇ
ದಿಬ್ಬಣದ ಊಟ ತಯಾರಿದೆ
ಲಡ್ಡು ಪಲ್ಯ ಬೆಲ್ಲ ಪಾಯಸ
ಕೊಕ್ಕೋ ಕೊಕ್ಕೋ ಕೊಕ್ಕೋ
ಕ್ಕೆ ಕ್ಕೆ ಕ್ಕೆ ಕ್ಕೇ

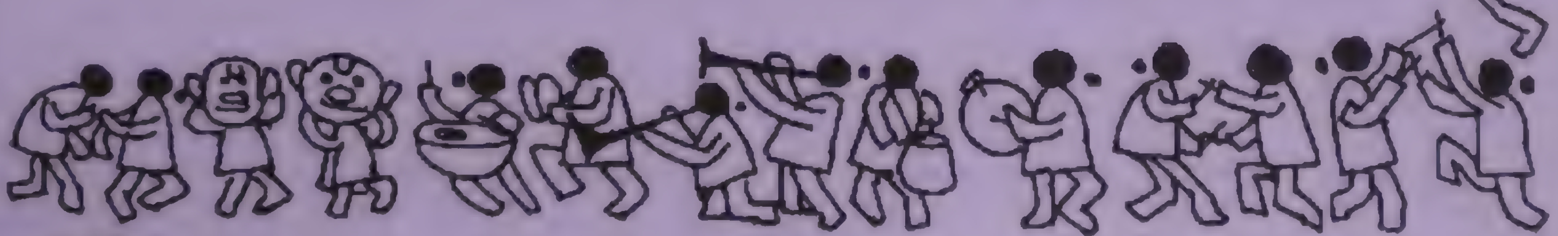
- ಸಂಗ್ರಹ

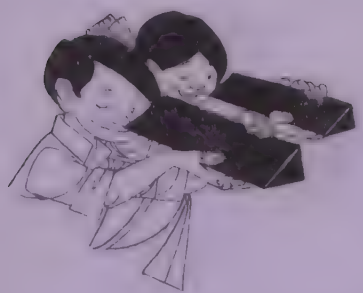
ರವೆ ಉಂಡೆ

ರವೆ ಉಂಡೆ
ಬೀರುವಿನಲ್ಲಿ ಕಂಡೆ
ಅಪ್ಪ ಇಲ್ಲ ಅನ್ನುಕೊಂಡೆ
ಅಮ್ಮ ಇಲ್ಲ ಅನ್ನುಕೊಂಡೆ
ಕೈಯಲ್ಲೊಂದು ಇಟುಕೊಂಡೆ
ಬಾಯಲ್ಲೊಂದು ಮುಕ್ಕೊಂಡೆ
ಓಡಿ ಕಾಲು ಮುರ್ಕೊಂಡೆ

- ಸಂಗ್ರಹ







VI ಆಟಗಳು

ಆಟಗಳು ಮಕ್ಕಳ ಬೆಳವಣಿಗೆಯಲ್ಲಿ ಮಹತ್ವದ ಪಾತ್ರ ವಹಿಸುತ್ತವೆ. ಬಾಲ್ಯದಲ್ಲಿ ಒಂದಲ್ಲ ಒಂದು ಆಟ ಆಡಿ ತನ್ನ ನೆರೆ ಹೊರೆಯ ಮಕ್ಕಳೊಂದಿಗೆ ಸಹವಾಸ ಬೆಳೆಸಿ ಮಗು ಸಾಮಾಜಿಕ ಬದುಕನ್ನು ಅರ್ಥ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು. ಬಾಲ್ಯದ ಆಟಗಳು ಪ್ರದೇಶದಿಂದ ಪ್ರದೇಶಕ್ಕೆ ಬದಲಾದರೂ, ಎಷ್ಟೇ ಕ್ಲಿಷ್ಟವಾದ ನಿಯಮಗಳಿದ್ದರೂ, ಅದರ ರಚನೆ, ಬದಲಾವಣೆ, ನಿಯಮಪಾಲನೆಗಳನ್ನು ಮಕ್ಕಳೇ ರೂಪಿಸುವುದನ್ನು ಕಾಣುತ್ತೇವೆ.

ಶೈಕ್ಷಣಿಕವಾಗಿ ಮಕ್ಕಳ ಈ ಆಟಗಳು ತುಂಬಾ ಪ್ರಯೋಜನಕಾರಿ ಹೀಗೆ ಮಹತ್ವ ಪಡೆದ ಅವುಗಳನ್ನು ಮೇಳದಲ್ಲಿ ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ. ಇಲ್ಲಿ ಸಾಮೂಹಿಕ ಆಟಗಳಿಗೆ ಪ್ರಾಮುಖ್ಯತೆ ಕೊಡಲಾಗುತ್ತದೆ.

ಮುಂದೆ ಕೆಲವು ಆಟಗಳ ನಿರ್ವಹಣಾ ರೀತಿಗಳನ್ನು ಹೇಳಲಾಗಿದೆ. ನಿಮ್ಮ ಪ್ರದೇಶದಲ್ಲಿ ಬಳಕೆಯಲ್ಲಿರುವ, ಈ ಹೊತ್ತಿಗೆಯಲ್ಲಿಲ್ಲದ ಆಟಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ ನೋಡಿ.

ಎಲ್ಲಾ ಆಟಗಳನ್ನೂ ಒಂದೇ ಗುಂಪಿನಿಂದ ಆಡಿಸಬೇಕಾಗಿಲ್ಲ

ಬಿಡುವಿನ ವೇಳೆಯಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳೇ ಆಡುವಂತೆ ವ್ಯವಸ್ಥೆ ಮಾಡಿ

ಸ್ಥಳೀಯ ಆಟಗಳನ್ನೂ ಬಳಸಿ, ಸಂಗ್ರಹಿಸಿ.



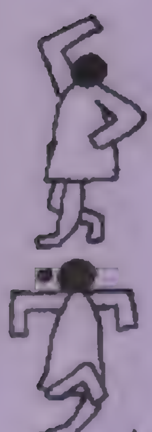
1. ನೀರಾಟ

ಉದ್ದೇಶ : 1. ಸಹಕಾರ ಭಾವನೆ

2. ಸ್ಪರ್ಧಾ ಮನೋಭಾವ

ವಿಧಾನ : ಎರಡು ಗುಂಪುಗಳಾಗಿ ವಿಂಗಡಿಸಿ ಸಾಲಾಗಿ ಎದುರು ಬದುರಾಗಿ ನಿಲ್ಲಿಸುವುದು.

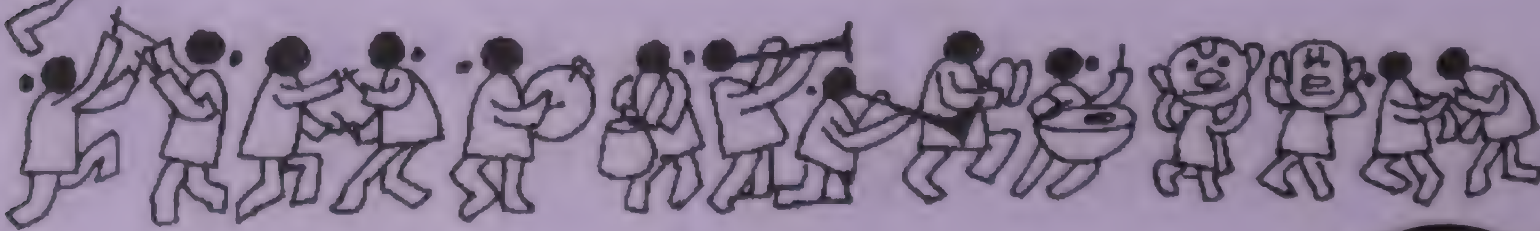
ಸಾಮಗ್ರಿ : ಒಂದು ಬಕೆಟ್ ನೀರು, ಎರಡು ಲೋಟ



ಸಮಯ : 5ರಿಂದ 10 ನಿಮಿಷ

ಸ್ಥಳ : ಹೊರಾಂಗಣ

ನಿರ್ವಹಣೆ : ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಎದುರುಬದುರಾಗಿ ಸಾಲಿನಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲಿಸುವುದು. ಎರಡೂ ಸಾಲಿನ ಒಂದೊಂದು ತುದಿಗೆ ನೀರು ತುಂಬಿರುವ ಬಕೆಟ್ ಇಡುವುದು. ಇನ್ನೊಂದು ತುದಿಗೆ ಲೋಟ ಇಡುವುದು. ಬಕೆಟ್ ಪಕ್ಕದಲ್ಲಿ ಎರಡೂ ಗುಂಪಿನ ಮೊದಲ ವ್ಯಕ್ತಿಗಳು ನಾಯಕ 1-2-3 ಸ್ಟಾರ್ಟ್ ಎಂದ ಕೂಡಲೇ ನೀರನ್ನು ಒಂದು ಬೊಗಸೆಯಲ್ಲಿ ತೋಡಿಕೊಂಡು ಪಕ್ಕದವನ ಕೈಗೆ ಹಾಕಬೇಕು.



ಆತ ಅವನ ಪಕ್ಕದವನ/ಳ ಕೈಗೆ ಹಾಕಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಸಾಲಿನ ತುದಿಯಲ್ಲಿ ಇರುವ ಲೋಟವನ್ನು ಯಾರು ಬೇಗ ತುಂಬಿಸುತ್ತಾರೋ ಅವರು ಗೆದ್ದಂತೆ. ಒಂದು ಗುಂಪಿನಲ್ಲಿ ಹತ್ತು ಮಕ್ಕಳಿಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚಿರದಂತೆ ನೋಡಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಎರಡೂ ಗುಂಪಿನಲ್ಲೂ ಮಕ್ಕಳ ಸಂಖ್ಯೆ ಸಮವಾಗಿರಬೇಕು. ಆಟದ ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದ ಗುಂಪಿನ ನಾಯಕ/ಕಿ ಗೆಲುವಿಗೆ ಕಾರಣ ತಿಳಿಸಲು ಹೇಳಬೇಕು. ಹಾಗೆಯೇ ಸೋತ ಗುಂಪಿನ ನಾಯಕ ಸೋಲಿಗೆ ಕಾರಣ ವಿವರಿಸಲು ಹೇಳಬೇಕು.



2. ಸಹಕಾರದ ಗುರಿಯಾಟ



ಉದ್ದೇಶ : 1. ಸಹಕಾರ ಭಾವನೆ

2. ಸ್ಪರ್ಧಾ ಮನೋಭಾವ

ವಿಧಾನ : ಆಟ

ಸಾಮಗ್ರಿ : ಬಾಟಲಿ, ಸ್ಟ್ರಾ ಅಥವಾ ಸೀಸಕಡ್ಡಿ, ದಾರ(ಸಣಬಿನ ದಾರ)

ಸಮಯ : 5ರಿಂದ 10 ನಿಮಿಷ

ಸ್ಥಳ : ಹೊರಾಂಗಣ

ನಿರ್ವಹಣೆ : ಐದೈದು ಮಕ್ಕಳಂತೆ ಗುಂಪುಗಳಾಗಿ ವಿಂಗಡಿಸುವುದು. ಪ್ರತಿ ಗುಂಪಿಗೂ ಈ ಆಟ ಆಡಿಸುವುದು. ಒಂದು ಪೆನ್ಸಿಲ್ ತುಂಡಿಗೆ ಐದು ಅಡಿ ಉದ್ದದ ದಾರಗಳನ್ನು ಕಟ್ಟುವುದು. ಒಂದೊಂದು ದಾರದ ತುದಿಯನ್ನೂ ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ನಿಂತ ಮಕ್ಕಳ ಕೈಗೆ ದಾರದ ತುದಿಯನ್ನು ಕೊಡಿ(ಇದೇ ರೀತಿ ಇನ್ನೊಂದು ಗುಂಪಿಗೂ ನೀಡಿರಿ). ನಿರ್ವಾಹಕ 1-2-3 ಸ್ಟಾರ್ಟ್ ಎಂದ ತಕ್ಷಣ ಎರಡೂ ಗುಂಪಿನವರು ವೃತ್ತಗಳ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಇರುವ ಖಾಲಿ ಬಾಟಲ್‌ನ ಬಾಯಿಗೆ ಪೆನ್ಸಿಲ್ ಹಾಕಬೇಕು. ಯಾವ ಗುಂಪು ಮೊದಲು ಹಾಕುತ್ತದೋ ಆ ಗುಂಪು ಗೆದ್ದಂತೆ. ಉಳಿದ ಗುಂಪುಗಳಿಗೂ ಇದೇ ರೀತಿ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಮಾಡಿಸಬೇಕು.

3. ಹಾವು ಮುಂಗಸಿ ಆಟ



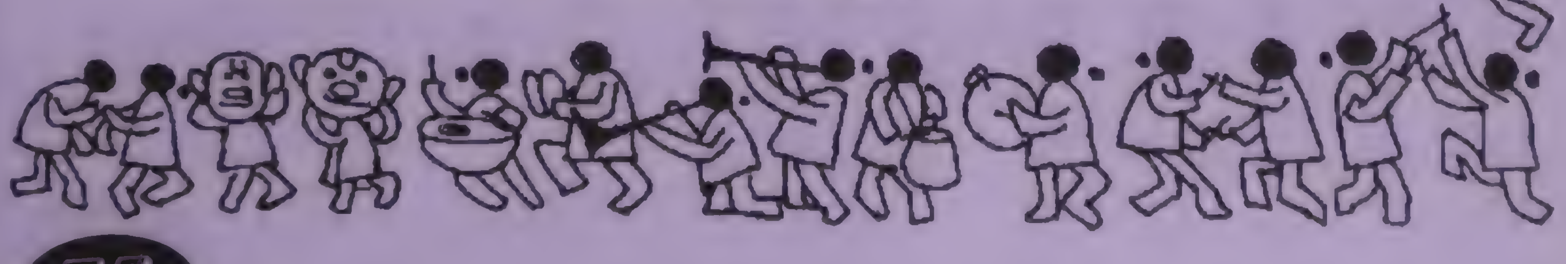
ವಿಧಾನ : ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಎತ್ತರದ ಪ್ರಕಾರ ಸಾಲಾಗಿ ನಿಲ್ಲಿಸುವುದು.

ಸಾಮಗ್ರಿ : ಏನೂ ಇಲ್ಲ.

ಸಮಯ : 10 ನಿಮಿಷ

ಸ್ಥಳ : ಹೊರಾಂಗಣ

ನಿರ್ವಹಣೆ : ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಎತ್ತರದ ಪ್ರಕಾರ ನಿಲ್ಲಿಸಬೇಕು. ಎತ್ತರವಿರುವ ಮಕ್ಕಳಿಂದ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರೂ ಮುಂದಿರುವವರ ಸೊಂಟ ಬಳಸಿ ಕೈಗಳನ್ನು ಚಿಪ್ಪು ಕಟ್ಟಬೇಕು. ಹಾವಿನಂತೆ ಉದ್ದಾಗಿ ಆಗುತ್ತದೆ.





ಒಂದು ಮಗು ಸಾಲಿನ ಎದುರಿಗೆ ಮುಂಗುಸಿಯಾಗಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾನೆ/ಳೆ. ಅವನು/ಳು ಹಾವಿನ ಬಾಲ ಅಂದರೆ ಕೊನೆಯ ಮಗುವನ್ನು ಮುಟ್ಟಲು ಹವಣಿಸುತ್ತಾನೆ/ಳೆ. ಆಗ ಹಾವಿನ ಹೆಡೆಯಂತೆ ಮುಂದಿರುವ ಮಗು ಬಾಲ ಮುಟ್ಟದಂತೆ ಅಡ್ಡಗಟ್ಟುತ್ತಾ ಸರಿದಾಡುವನು/ಳು. ಅದರಂತೆ ಮಕ್ಕಳೆಲ್ಲಾ ಚಿಪ್ಪು ಬಿಚ್ಚದೇ ಅನುಸರಿಸಬೇಕು.

4. ಹಡಗು ಬಂಡೆ

ವಿಧಾನ : ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಎರಡು ಗುಂಪುಗಳನ್ನಾಗಿ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ವಿಂಗಡಿಸುವುದು.

ಸಾಮಗ್ರಿ : ಕಣ್ಣಿಗೆ ಕಟ್ಟಲು ಬಟ್ಟೆಗಳು(ಕರ್ಚಿಫ್)

ಸಮಯ : 10 ನಿಮಿಷ

ಸ್ಥಳ : ಹೊರಾಂಗಣ

ನಿರ್ವಹಣೆ : ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಎರಡು ಗುಂಪುಗಳನ್ನಾಗಿ ಮಾಡಿ ಎದುರುಬದುರಾಗಿ ನಿಲ್ಲಿಸಬೇಕು. ಒಂದು ಕಡೆ ಮಕ್ಕಳು ಬಂಡೆಯಂತೆ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಜಾಗದಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲಬೇಕು.(ಸಮುದ್ರ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಬಂಡೆಗಳಂತೆ ಕೂಡಿಸಬೇಕು). ಇನ್ನೊಂದು ಗುಂಪಿನ ಮಕ್ಕಳು ಹಡಗುಗಳು. ಆ ಮಕ್ಕಳ ಕಣ್ಣನ್ನು ಕಟ್ಟಬೇಕು. ಹಡಗುಗಳು ತಲುಪಲು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಜಾಗವನ್ನು ಮೊದಲೇ ಸೂಚಿಸಿರಬೇಕು. ವಿಷಿಲ್ ಹಾಕಿದ ತಕ್ಷಣ ಹಡಗುಗಳು ಚಲಿಸಲು ಪ್ರಾರಂಭಿಸಬೇಕು. ಬಂಡೆಗಳನ್ನು ತಲುಗಿಸಿಕೊಳ್ಳದಂತೆ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಗುರಿ ತಲುಪಿದ ಮಕ್ಕಳು ಗೆದ್ದಂತೆ. ಬಂಡೆಗಳಾದ ಮಕ್ಕಳು ಹುಷ್ ಎಂದು ಶಬ್ದ ಮಾಡಬೇಕು. ಅದಕ್ಕೆ ಮೀರಿ ಹಡಗುಗಳು ಬಂಡೆಗಳನ್ನು ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡಲ್ಲಿ ಗುಂಪು ಸೋತಂತೆ.

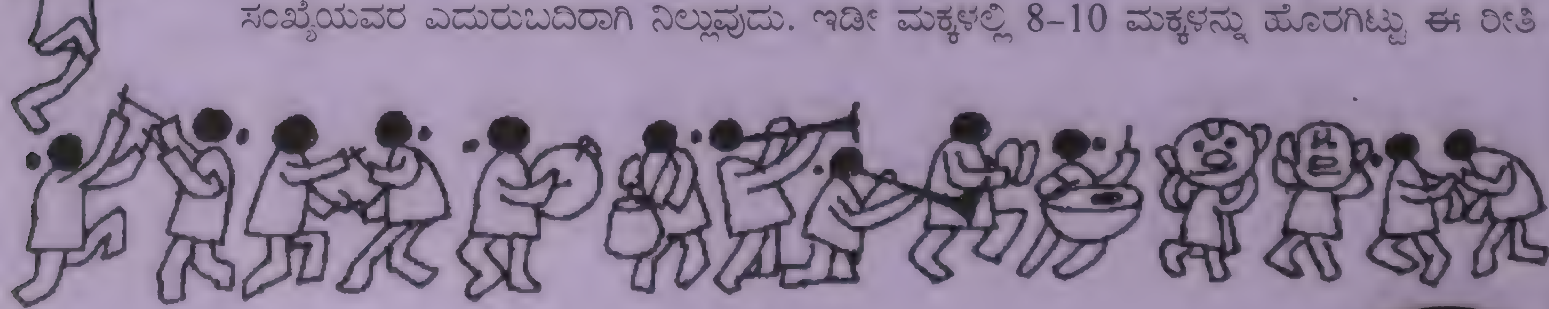
5. ಬಲಶಾಲಿ ಬದುಕಿದ

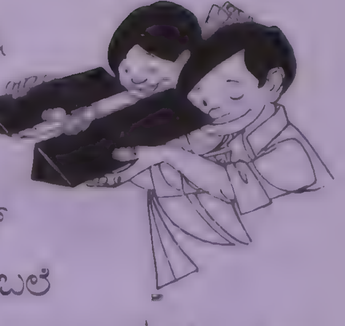
ಒಂದು ದೊಡ್ಡ ವೃತ್ತವನ್ನು ಹಾಕಿ ಅದರ ಸುತ್ತ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಓಡುವಂತೆ ಹೇಳಬೇಕು. ಓಡುವಾಗ ನಿರ್ವಾಹಕ ಬೆಟ್ಟಕ್ಕೆ ಬೆಂಕಿ ಬಿತ್ತು ಎಂದಾಗ ಉಳಿದವರು ಓಡಿ ಓಡಿ ಓಡಿ ಎನ್ನಬೇಕು. ವಿಷಿಲ್ ಹಾಕಿದ ತಕ್ಷಣ ಮಕ್ಕಳು ವೃತ್ತದ ಒಳಬರಬೇಕು. ವೃತ್ತದಿಂದ ಆಚೆ ಉಳಿದವರು ಸೋತಂತೆ. ಪುನಃ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಓಡಲು ತಿಳಿಸಿ ವೃತ್ತವನ್ನು ಚಿಕ್ಕದು ಮಾಡುತ್ತಾ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಓಡಿಸುತ್ತಾ ಇರಬೇಕು. ಕೊನೆಗೂ ಯಾರು ಉಳಿಯುತ್ತಾರೋ ಅವರು ಗೆದ್ದಂತೆ. ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದವರು ತಾವು ಗೆಲ್ಲಲು ಕಾರಣ ಏನು ಎಂದು ವಿವರಿಸಬೇಕು. (ತರಬೇತಿಯ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಶಿಕ್ಷಕ/ಕಿಯರಿಗೆ ಪ್ರತ್ಯೇಕವಾಗಿ ಈ ಆಟ ಆಡಿಸುವುದು. ಚಿಣ್ಣರ ಮೇಳದಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಈ ಆಟವನ್ನು ಒಟ್ಟಿಗೆ ಆಡಿಸಬಹುದು.)



6. ಮೀನು ಮತ್ತು ಬಲೆ

ಮಕ್ಕಳನ್ನು ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲಿಸಿ 1, 2 ಸಂಖ್ಯೆ ಹೇಳಿಸಿ ನಂತರ ಒಂದು ಸಂಖ್ಯೆ ಬಂದವರು ಎರಡು ಸಂಖ್ಯೆಯವರ ಎದುರುಬದಿರಾಗಿ ನಿಲ್ಲುವುದು. ಇಡೀ ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ 8-10 ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಹೊರಗಿಟ್ಟು ಈ ರೀತಿ





ಮಾಡಬೇಕು. ಎದುರು ಬದುರು ನಿಂತಂತ ಮಕ್ಕಳು ತಮ್ಮ ಎರಡೂ ಕೈಗಳನ್ನು ಜೋಡಿಸಿ ಬಲೆಯಂತ ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳುವುದು. ಇಡೀ ವೃತ್ತದಲ್ಲಿ ನಿಂತ ಮಕ್ಕಳು ಎರಡು ವೃತ್ತಗಳಾಗಿ ವೃತ್ತದಲ್ಲಿ ಜಾಗ ಇರುತ್ತದೆ. ಈ ಜಾಗದಲ್ಲಿ ಹೊರಗುಳಿದಿರುವ 8-10 ಮಕ್ಕಳು ಮೀನಾಗಿ ಈ ವೃತ್ತದಲ್ಲಿ ಓಡುತ್ತಿರುವುದು. ಮುಖ್ಯಸ್ಥ ವಿಷಿಲ್ ಹಾಕಿದ ಕೂಡಲೇ ಬಲೆಯಂತೆ ಹಿಡಿದುಕೊಂಡ ಕೈಗಳಿಂದ ಮೀನುಗಳನ್ನು ಬಲೆ ಬೀಸಿ ಬಲೆಯಲ್ಲಿ ಬಂಧಿಸುವುದು. ಅಲ್ಲಿ ಅವರ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಮತ್ತು ಕೈ ಪಟ್ಟು ಬಿಡದೇ ಮೀನು ಹಿಡಿಯುವಂತಾಗಬೇಕು. ಬಲೆಯಲ್ಲಿ ಸಿಕ್ಕ ಮಗು ಬಲೆಗಾರನಾಗಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾನೆ. ಆ ಮೊದಲು ಬಲಿಯಾಗಿದ್ದವ ಮೀನಾಗಿ ವೃತ್ತದಲ್ಲಿ ಓಡುತ್ತಾನೆ ಆಟ ಹಾಗೆ ಮುಂದುವರೆಯುತ್ತದೆ.

7. ಸರಗೆರೆ ಆಟ (ಅಟ್ಯಾಪಟ್ಯ)

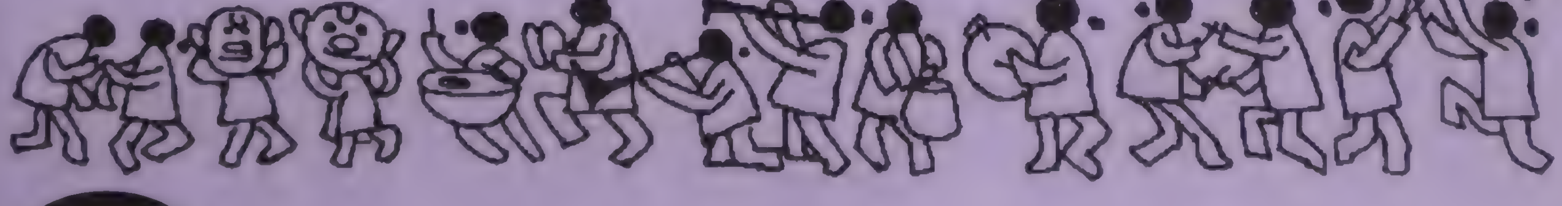
ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಎರಡು ಗುಂಪುಗಳನ್ನಾಗಿ ವಿಂಗಡಿಸಬೇಕು. ನಾಲ್ಕು ಚೌಕಗಳುಳ್ಳ ಮೈದಾನ ಸಿದ್ಧವಿರಬೇಕು. ಚೌಕದ ಒಳ ಬರುವ ಎರಡು ಅಡ್ಡಗೆರೆಯ ಮೇಲೆ ಒಬ್ಬರು ಅಂದರೆ ತಂಡದ ಲೀಡರ್ ಇಲ್ಲವೆ ಲೀಡರ್ ಸೂಚಿಸಿದ ವ್ಯಕ್ತಿ ಗೆರೆ ಕಟ್ಟಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾನೆ. ವಿರೋಧಿ ಗುಂಪು ಒಂದು ಚೌಕಗಳ ಪ್ರದೇಶದಲ್ಲಿ ಅಂದರೆ ನಾಲ್ಕು ಭಾಗಗಳಲ್ಲಿಯ ಒಂದು ಭಾಗದಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುವುದು. ಅಲ್ಲಿಂದ ಉಳಿದ ಕೊನೆಗಳ ಮೂಲಕ ಹಾಯ್ದು ಎಲ್ಲರೂ ಒಂದೆಡೆ ಸೇರಬೇಕು. ಈ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಗೆರೆ ದಾಟುವಾಗ ಮುಟ್ಟಿದರೆ ಅಂಥವರು ಔಟ್ ಆದಂತೆ. ಒಂದು ಗುಂಪಿನವರು ಎಷ್ಟು ಹುದ್ದರಿ ಪಡೆದರು ಎಂಬುದರ ಮೇಲೆ ಆಟದ ನಿರ್ಣಯವಾಗುತ್ತದೆ.

8. ಟೀಕಿ ಬಂದ ಬಡಿಲಿ

ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಎರಡು ಗುಂಪುಗಳಾಗಿ ವಿಂಗಡಿಸಬೇಕು. ಎದುರು ಬದುರಾಗಿ ಎರಡು ತಂಡದ ಸದಸ್ಯರನ್ನು ಸಾಲಾಗಿ ನಿಲ್ಲಿಸಬೇಕು. ಆಯಾ ತಂಡಗಳ ನಾಯಕರನ್ನು ಗುರುತಿಸಬೇಕು. ಮಕ್ಕಳೇ ಹೇಳುವಂತಾಗಬೇಕು. ನಂತರ ಎರಡು ತಂಡಗಳು ಹತ್ತು ಹೆಜ್ಜೆ ದೂರದಲ್ಲಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ತಮ್ಮ ತಂಡದ ನಾಯಕ/ ನಾಯಕಿ ಸದಸ್ಯರಿಗೆ ಒಂದೊಂದು ಹೆಸರಿಡುವುದು. ಉದಾ: ಬಂಗಾರದ ಬಾಗಿಲುಗಳ ಹೆಸರುಗಳ ಟೀಕಿ ಚೈನ್, ಬೆಂಡೋಲಿ, ನಾಗಮುರಗಿ, ನಡಪಟ್ಟಿ, ಕಾಲುಂಗರ, ಇತ್ಯಾದಿ ಇದೇ ರೀತಿ ಎದುರು ತಂಡದ ನಾಯಕ ತಮ್ಮ ಸದಸ್ಯರಿಗೆ ಹೆಸರು ಇಡಬೇಕು. ಇದು ಎದುರಾಳಿಗೆ ಕೇಳಿಸದಂತೆ ಆಗಿರಬೇಕು.



ನಂತರ ಎದುರು ಗುಂಪಿನ ತಂಡದ ನಾಯಕ ಯಾರಾದಾದರೂ ಒಬ್ಬರ ಕಣ್ಣು ಮುಚ್ಚಿ ತನ್ನ ಸದಸ್ಯರಿಗೆ ಹೆಸರಿಟ್ಟ ಹೆಸರಿನಲ್ಲಿ ಕರೆಯುವುದು. ಆ ಮಗು ಬಂದು ಕಣ್ಣು ಮುಚ್ಚಿದ ಮಗುವಿನ ಹಣೆಗೆ ಬೆರಳಿನಿಂದ ಬಾರಿಸಿ ಮರಳಿ ತನ್ನ ಸ್ಥಳಕ್ಕೆ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುವನು. ಉದಾ: ಟೀಕಿ ಬಂದ ಬಡೀಲಿ ಟೀಕಿ ಬಂದು ಬಡಿಲಿ ಎಂದು ಕರೆದಾಗ ಟೀಕಿಯ ಹೆಸರಿಟ್ಟವ ಬಂದು ಹಣೆಗೆ ಬಡಿದು ಹೋಗುತ್ತಾನೆ. ನಂತರ ಕಣ್ಣು ಬಿಟ್ಟಾಗ ಎದ್ದು ಹೋಗಿ ತನ್ನ ಹಣೆಗೆ





ಒಡಿದವನನ್ನು ಗುರುತಿಸುವುದು. ಆಗದಿದ್ದರೆ ಅದೇ ಗುಂಪಿನಲ್ಲಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುವುದು. ಗುರುತಿಸಿದರೆ ಅವನನ್ನು ಕರೆದುಕೊಂಡು ತನ್ನ ತಂಡಕ್ಕೆ ಮರಳುವುದು. ಹೊಸದಾಗಿ ಸೇರಿದವರಿಗೆ ಆಯಾ ತಂಡದ ನಾಯಕ ಅವರಿಗೆ ಹೊಸ ಹೆಸರು ಕೊಡುವರು. ಯಾವ ತಂಡ ಹೆಚ್ಚು ಸದಸ್ಯರನ್ನು ಹೊಂದುತ್ತದೆ ಅದು ಗೆದ್ದಂತೆ.

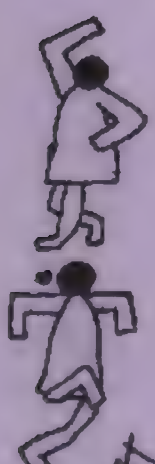
9. ನಾಯಿ ಮೂಳೆ ಆಟ

ಮಕ್ಕಳನ್ನು ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲಿಸಿ 1, 2 ಸಂಖ್ಯೆ ಹೇಳಿಸಿ 2 ಗುಂಪುಗಳನ್ನಾಗಿ ಮಾಡುವುದು. ನಂತರ 1 ಸಂಖ್ಯೆ ಹೇಳಿದ ಮಕ್ಕಳು ಒಂದು ಕಡೆ ಸಂಖ್ಯೆ 2 ಹೇಳಿದ ಮಕ್ಕಳು ಒಂದು ಕಡೆ ಎದುರು ನಿಲ್ಲಿಸಿ ಸಮದೂರದಲ್ಲಿ ಎರಡು ಗೆರೆಗಳನ್ನು ಹಾಕುವುದು. ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಒಂದು ವಸ್ತು ಇರುವುದು. ಎರಡು ಗುಂಪಿನ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಮತ್ತೆ ಕ್ರಮ ಸಂಖ್ಯೆ ಅಂದರೆ 1, 2, 3, 4, 5, 6 ...... ಈ ರೀತಿ ಹೇಳಿಸಿ ಅವರವರ ಸಂಖ್ಯೆ ನೆನಪಿನಲ್ಲಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಲು ತಿಳಿಸುವುದು. ನಿರ್ವಾಹಕನು ಸಂಖ್ಯೆ ಹೇಳುತ್ತಲೇ ಆ ಸಂಖ್ಯೆಯವರು ತಕ್ಷಣ ಬಂದು ಇಟ್ಟ ವಸ್ತುವನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಹೋಗಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುವುದು.

ಇಬ್ಬರಲ್ಲಿ ಯಾರು ಇನ್ನೊಬ್ಬರಿಂದ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಳ್ಳದೇ ಓಡಿ ಬಂದು ಸಾಲಿನಲ್ಲಿ ನಿಂತರೆ ಅವರಿಗೆ ಒಂದು ಅಂಕ ಮತ್ತು ಸಿಗದ ಮಗು ವಸ್ತು ಕೈಯಲ್ಲಿರುವ ಮಗುವನ್ನು ಮುಟ್ಟಿದರೆ ಆಕೆ/ತ ಔಟ್ ಆಗುತ್ತಾನೆ. ಔಟ್ ಮಾಡಿದ ಕಡೆಯವರಿಗೆ ಒಂದು ಅಂಕ ಸಿಗುತ್ತದೆ. ಹೀಗೆ ಆಟ ಮುಂದುವರೆದು ಯಾರು ಹೆಚ್ಚು ಅಂಕ ಗಳಿಸುತ್ತಾರೋ ಆ ಗುಂಪಿನವರು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ.

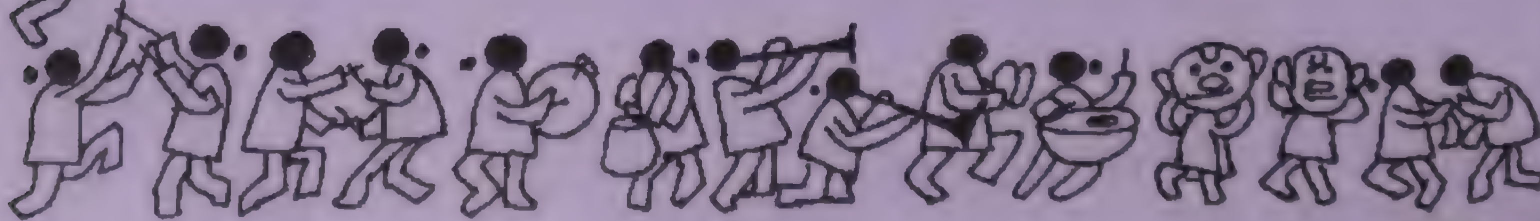
10. ದರ್ಪಣದ ಆಟ

ಮೇಲೆ ತಿಳಿಸಿದ ಆಟದಲ್ಲಿ (ನಾಯಿ ಮೂಳೆ ಆಟ) ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಹತ್ತಿರವಾಗಿ ಎದುರುಬದುರಾಗಿ ನಿಲ್ಲಿಸುವುದು. ಒಂದು ಗುಂಪಿನವರು ನಟನೆ ಮಾಡುತ್ತಾ ಹೋಗುವುದು. ತಕ್ಷಣ ಎದುರು ಇರುವವರು ಅವರಂತೆ ನಟನೆ ಮಾಡಬೇಕು. ಕನ್ನಡಿಯಲ್ಲಿ ಕಾಣುವಂತೆ ಎದುರಿನವ ಬಲಗೈಯಿಂದ ನಟಿಸಿದರೆ ಎದುರು ಗುಂಪಿನವರು ಎಡಗೈಯಿಂದ ನಟಿಸಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಇದೇ ರೀತಿ ಒಂದು ನಿಮಿಷದ ನಂತರ ಎದುರು ಗುಂಪಿಗೆ ನಟಿಸಲು ಹೇಳುವುದು.



11. ಸಂಗಾತಿ ಹುಡುಕು

ಮಕ್ಕಳನ್ನು ವೃತ್ತದಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲಿಸುವುದು. 1, 2 ಸಂಖ್ಯೆ ಹೇಳಿಸಿ ಎರಡು ವೃತ್ತವಾಗಿ ಅಂದರೆ ಒಬ್ಬರ ಹಿಂದೆ ಒಬ್ಬರನ್ನು ನಿಲ್ಲಿಸುವುದು. 1 ಸಂಖ್ಯೆ ಹೇಳಿದ ಮಕ್ಕಳು ಬಲದಿಕ್ಕಿಗೆ ತಿರುಗುವವರು. 2 ಸಂಖ್ಯೆ ಹೇಳಿದ ಮಕ್ಕಳು ಎಡ ಭಾಗಕ್ಕೆ ತಿರುಗಿ ನಿಲ್ಲುವುದು. ಈಗ ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿನಲ್ಲಿ ಚಲಿಸಲು ಸಿದ್ಧವಾಗುವಂತೆ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ತಿಳಿಸುವುದು ತಮ್ಮ ಎದುರಿನ ಅಂದರೆ ಒಂದು ಮತ್ತು ಎರಡನೇ ಸಂಖ್ಯೆವರೊಬ್ಬರು ನೋಡಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ನಿರ್ವಾಹಕ ವಿಷಿಲ್ ಹಾಕಿದ ತಕ್ಷಣ ಒಂದು ಮತ್ತು ಎರಡು ಸಂಖ್ಯೆಯವರು ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿನಲ್ಲಿ





ಓಡುತ್ತಿರುವರು. ಓಡುವ ಕಾಲಕ್ಕೆ 'ದೇಶಕಿ ತಾಕತ್ ಹಮ್ ಬಚ್ಚೇ' 'ದೇಶಕೀ ದೌಲತ್ ಹಮ್ ಬಚ್ಚೆ' 'ದೇಶಕೀ ಇಜ್ಜತ್ ಹಮ್ ಬಚ್ಚೆ ಹಮ್ ಬಚ್ಚೆ' ಎಂದು ಹೇಳಿಸುತ್ತಾ ವಿಷಿಲ್ ಹಾಕಿದ ತಕ್ಷಣ ಅವರವರ ಸಂಗಾತಿಗಳನ್ನು ಹತ್ತಿರ ಹೋಗಿ ಇಬ್ಬರೂ ಕೆಳಗಡೆ ಕುಳಿತು ಕೊಳ್ಳುವುದು ತಡವಾಗಿ ತನ್ನ ಸಂಗಾತಿ ಹುಡುಕಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುವವರು ಔಟಾಗುತ್ತಾರೆ (ಅತಿಥಿ ಅತಿಥೇಯ ಮಕ್ಕಳ ಹೊಂದಾಣಿಕೆ ನಂತರ ಅವರಿಗೆ ಈ ಆಟ ಆಡಿಸಬಹುದು).

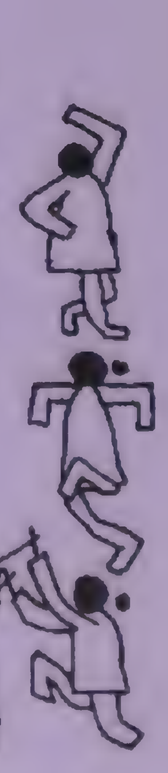
12. ಬಿಸಿ ಚೆಂಡು

ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಸಾಲು ಮಾಡಿಸಿ ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲಿಸಿ. ಒಂದು ಕಡೆಯಿಂದ ಚೆಂಡನ್ನು ಕೊಟ್ಟು ಎಲ್ಲರ ಕೈಗೂ ಕ್ರಮ ಪ್ರಕಾರ ಕೊಡುವಂತೆ ಮಾಡಿ. ಚೆಂಡು ಬದಲಾವಣೆ ಆಗುತ್ತಿರುವುದು ಮುಂದುವರಿದಂತೆ ವಿಶಲ್ ಕೊಡಿ. ವಿಶಲ್ ಕೊಡುವವರು ಈ ವೃತ್ತಕ್ಕೆ ಅಭಿಮುಖವಾಗಿ ನಿಲ್ಲಬೇಕು. ವಿಶಲ್ ಕೇಳಿದಾಗ ಚೆಂಡು ಯಾರ ಕೈಯಲ್ಲಿರುತ್ತೋ ಅವರನ್ನು ಹೊರಕ್ಕೆ ಕಳುಹಿಸಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಪುನಃ ಆಟ ಮುಂದುವರಿಯುವುದು. ಕೊನೆಗೆ ಯಾರಲ್ಲಿ ಚೆಂಡು ಉಳಿಯುತ್ತದೋ ಅವರು ಗೆದ್ದರೆಂದು ನಿರ್ಣಯಿಸಿರಿ.

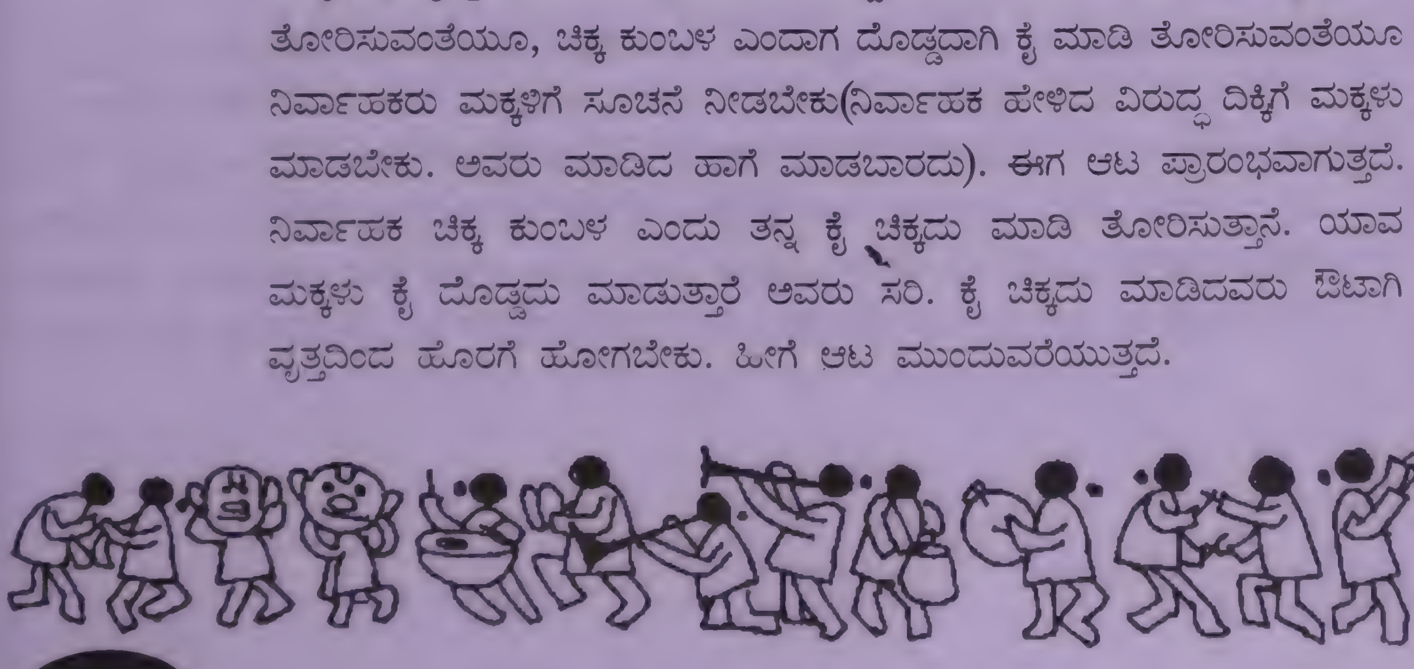
13. ನಾಯಕನನ್ನು ಹಿಂಬಾಲಿಸು

ಮಕ್ಕಳನ್ನು ವೃತ್ತಾಕಾರವಾಗಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುವಂತೆ ಸೂಚಿಸಬೇಕು. ಅವರಲ್ಲಿ ಒಂದು ಮಗುವನ್ನು ತುಸು ದೂರ (ಮರೆಯಾಗುವಂತೆ) ಕಳುಹಿಸಬೇಕು. ನಂತರ ಗುಂಪಿಗೆ ಒಬ್ಬ/ಳು ನಾಯಕ/ಕಿಯನ್ನು ಆರಿಸಬೇಕು. ಈಗ ಇಡೀ ಗುಂಪು ಆ ನಾಯಕ/ಕಿ ಮಾಡಿದ ಹಾಗೆ ಅನುಸರಿಸಬೇಕು. ಆತ/ಕೆ ಚಪ್ಪಾಳೆ ತಟ್ಟಿದರೆ ಎಲ್ಲರೂ ತಟ್ಟಬೇಕು. ಮೂಗು ಕೆರೆದುಕೊಂಡರೆ ಎಲ್ಲರು ಮೂಗು ಕೆರೆದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ನಂತರ ಹೊರಗೆ ಹೋಗಿದ್ದ ಮಗು ವೃತ್ತಕ್ಕೆ ಬಂದು ನಾಯಕ/ಕಿ ಯಾರು ಎಂದು ಗುರುತಿಸಬೇಕು. ಸರಿಯಾಗಿ ಗುರುತಿಸದರೆ ಆ ನಾಯಕ/ಕಿ ಈಗ ಹೊರಗೆ ಹೋಗಬೇಕು. ತಪ್ಪಾಗಿ ಗುರುತಿಸಿದರೆ ಅವರು ಹೇಳಿದಂತೆ ಈತ/ಕೆ ಮಾಡಬೇಕು. ಉದಾ: ಕಾಗೆಯಂತೆ ಕೂಗು, ನಾಯಿಯಂತೆ ಬೊಗಳು, ಕಪ್ಪೆಯಂತೆ ಜಿಗಿ, ನವಿಲಿನಂತೆ ನಾಟ್ಯವಾಡು ಹೀಗೆ...

14. ದೊಡ್ಡ ಕುಂಬಳ ಮತ್ತು ಚಿಕ್ಕ ಕುಂಬಳ :



ಮಕ್ಕಳನ್ನು ವೃತ್ತಾಕಾರವಾಗಿ ನಿಲ್ಲಿಸಬೇಕು. ದೊಡ್ಡ ಕುಂಬಳ ಎಂದಾಗ ಚಿಕ್ಕದಾಗಿ ಕೈ ಮಾಡಿ ತೋರಿಸುವಂತೆಯೂ, ಚಿಕ್ಕ ಕುಂಬಳ ಎಂದಾಗ ದೊಡ್ಡದಾಗಿ ಕೈ ಮಾಡಿ ತೋರಿಸುವಂತೆಯೂ ನಿರ್ವಾಹಕರು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಸೂಚನೆ ನೀಡಬೇಕು(ನಿರ್ವಾಹಕ ಹೇಳಿದ ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಮಕ್ಕಳು ಮಾಡಬೇಕು. ಅವರು ಮಾಡಿದ ಹಾಗೆ ಮಾಡಬಾರದು). ಈಗ ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭವಾಗುತ್ತದೆ. ನಿರ್ವಾಹಕ ಚಿಕ್ಕ ಕುಂಬಳ ಎಂದು ತನ್ನ ಕೈ ಚಿಕ್ಕದು ಮಾಡಿ ತೋರಿಸುತ್ತಾನೆ. ಯಾವ ಮಕ್ಕಳು ಕೈ ದೊಡ್ಡದು ಮಾಡುತ್ತಾರೆ ಅವರು ಸರಿ. ಕೈ ಚಿಕ್ಕದು ಮಾಡಿದವರು ಔಟಾಗಿ ವೃತ್ತದಿಂದ ಹೊರಗೆ ಹೋಗಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಆಟ ಮುಂದುವರೆಯುತ್ತದೆ.





15. ರಾಣಿ ಬಯಕೆ

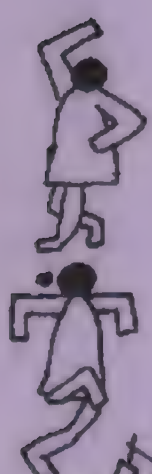
ಮಕ್ಕಳನ್ನು/ಶಿಬಿರಾರ್ಥಿಗಳನ್ನು ಎರಡು ಗುಂಪು ಮಾಡಿಸುವುದು. ನಿರ್ವಾಹಕರು ರಾಣಿಗೆ ಏನು ಇಷ್ಟ(ಬಯಕೆ) ಎಂದು ತಿಳಿಸುವರು. ತಕ್ಷಣ ಯಾವ ಗುಂಪು ನಿರ್ವಾಹಕರ ಕೈಗೆ ತಂದು ಕೊಡುವುದೋ ಆ ಗುಂಪಿಗೆ ಅಂಕ ಲಭಿಸುವುದು. ಆ ವಸ್ತು ಅದೇ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ, ಗುಂಪಿನಲ್ಲಿ ಇರಬಹುದು ಅಥವಾ ತುಸು ದೂರದಲ್ಲಿರಬಹುದು. ಒಂದು ಗುಂಪಿನ ಒಬ್ಬರೇ ತಂದು ಕೊಡುವ ಬದಲು ಇಡೀ ಗುಂಪು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಿಲು ಹೇಳಬೇಕು. ಯಾವ ಗುಂಪಿಗೆ, ಹೆಚ್ಚು ಅಂಕ ಸಿಗುತ್ತದೆಯೋ ಅವರು ಗೆದ್ದಂತೆ.

16. ಹೇಳಿದ ಹಾಗೆ ಮಾಡು, ಮಾಡಿದ ಹಾಗಲ್ಲ

ಶಿಬಿರಾರ್ಥಿಗಳು/ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಒಂದು ಸಾಲಿನಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲಿಸಬೇಕು. ನಿರ್ವಾಹಕ/ಕಿ ಅವರಿಗೆ ಮುಖ ಮಾಡಿ ನಿಲ್ಲಬೇಕು. ತಾನು ಮಾಡಿದ ಹಾಗೆ ಮಾಡಬೇಡಿ, ಹೇಳಿದ ಹಾಗೆ ಮಾಡಿರೆಂದು ತಿಳಿಸಬೇಕು. ಉದಾ: ಕಾಫಿ ಎಂದಾಗ ಬಾಯಿಗೆ ಹೆಬ್ಬೆರಳು ತೋರಿಸಬೇಕು. ದೋಸೆ ಎಂದಾಗ ಒಂದು ಕೈಯನ್ನು ಇನ್ನೊಂದರ ಅಂಗೈಗೆ ತೋರಿಸಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಹೇಳುತ್ತಾ ನಿರ್ವಾಹಕ/ಕಿ ದೋಸೆ ಎಂದು ಬಾಯಿಗೆ ಹೆಬ್ಬೆರಳು ತೋರಿಸಬಹುದು. ಆಗ ಶಿಬಿರಾರ್ಥಿಗಳು/ಮಕ್ಕಳು ಒಂದು ಕೈಯನ್ನು ಮತ್ತೊಂದು ಅಂಗೈಗೆ ತೋರಿಸಬೇಕು. ಬಾಯಿಗೆ ಹೆಬ್ಬೆರಳು ತೋರಿಸಿದವರು ಔಟಾಗುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗೆ ಆಟ ಮುಂದುವರೆದು ಸಂಖ್ಯೆ ಚಿಕ್ಕದಾಗುತ್ತದೆ. ಕೊನೆಯವರೆಗೂ ಉಳಿದವರು ಗೆದ್ದಂತೆ.

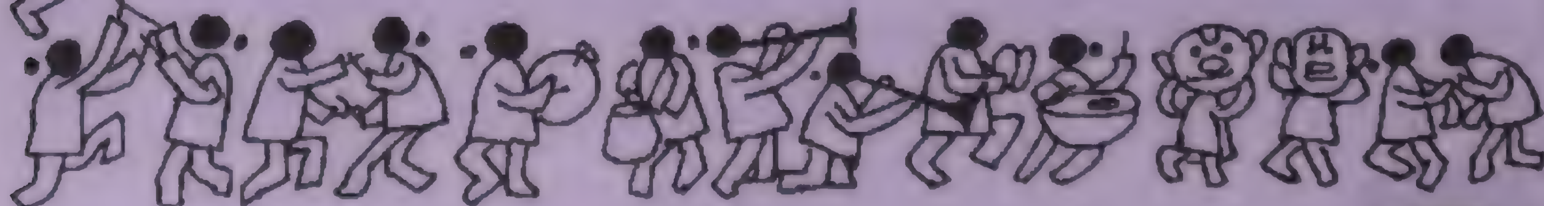
17. ಕೋತಿ ಕೋಳಿ ಆಟ

ಶಿಬಿರಾರ್ಥಿಗಳು/ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಎರಡು ಗುಂಪುಗಳನ್ನಾಗಿ ಮಾಡಬೇಕು. ಎರಡು ಗುಂಪುಗಳನ್ನು ಮುಖಾಮುಖಿಯಾಗಿ ನಿಲ್ಲಿಸಬೇಕು. 6 ಅಡಿ ಅಂತರವಿರುವ ಎರಡು ಗೆರೆಗಳನ್ನು ಎಳೆದು ಗುಂಪುಗಳು ಗೆರೆಗಳ ಹೊರಗೆ ನಿಲ್ಲಲು ಹೇಳಬೇಕು. ಪ್ರತಿ ಗುಂಪಿನ ಹಿಂದಕ್ಕೆ 10 ಅಡಿ ಅಂತರದಲ್ಲಿ ಮತ್ತೆರಡು ಗೆರೆಗಳನ್ನು ಹಾಕಬೇಕು(ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿರುವಂತೆ). ಈಗ ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭವಾಗುತ್ತದೆ. ನಿರ್ವಾಹಕ ಒಂದು ಅಂಚಿನಲ್ಲಿ ನಿಂತುಕೊಂಡು ಕೋ.... ಕೋ... ಕೋ.. ಕೋಳಿ ಎನ್ನುತ್ತಾನೆ/ಳೆ. ತಕ್ಷಣ ಕೋಳಿ ಗುಂಪಿನವರು ಗೆರೆ ತಲುಪುವ ಮೊದಲು ಕೋತಿ ಗುಂಪಿನವರನ್ನು ಹಿಡಿಯಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಬೇಕು. ಸಿಕ್ಕವರನ್ನು ತಮ್ಮ ಗುಂಪಿಗೆ ಸೇರಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಕೋ... ಕೋ.. ಕೋ.. ಕೋತಿ ಎಂದಾಗ ಕೋತಿ ಗುಂಪಿನವರು ಕೋಳಿ ಗುಂಪಿನವರನ್ನು ಗೆರೆ ತಲುಪುವ ಮುನ್ನ ಮುಟ್ಟಬೇಕು. ಯಾವ ಗುಂಪಿನವರು ಹೆಚ್ಚು ಜನರನ್ನು ಹಿಡಿಯುತ್ತಾರೋ ಅವರು ಗೆದ್ದಂತೆ.



19. ಪೋಸ್ಟ್ ಮ್ಯಾನ್ ಆಟ

ಶಿಬಿರಾರ್ಥಿಗಳು/ಮಕ್ಕಳನ್ನು ವೃತ್ತದಲ್ಲಿ ಕುಳ್ಳಿರಿಸಬೇಕು. ನಿರ್ವಾಹಕ/ಕಿ ವೃತ್ತದಲ್ಲಿನ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರೂ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರಾಗಿ ಒಂದೊಂದು ಊರಿನ ಹೆಸರನ್ನು ಜೋರಾಗಿ ಹೇಳಲು ಹೇಳಬೇಕು. ಆಗ ನಿರ್ವಾಹಕ/ಕಿ ಅವುಗಳನ್ನು ಬರೆದಿಟ್ಟುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಯಾರಿಗೂ ತೋರಿಸಬಾರದು. ಈಗ ವೃತ್ತದಲ್ಲಿ ಯಾರಾದರೊಬ್ಬರನ್ನು ಕರೆದು ಒಂದು ಊರಿನ ಹೆಸರು ಹೇಳಬೇಕು. ಆಗ ಆತ/ಕೆ ಆ ಊರಿಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ವ್ಯಕ್ತಿಯನ್ನು ತೋರಿಸಬೇಕು. ತಪ್ಪಾಗಿ ತೋರಿಸಿದರೆ ಆ ವ್ಯಕ್ತಿ ಪೋಸ್ಟ್ ಮ್ಯಾನ್ ಬೆನ್ನ ಮೇಲೆ ಸೀಲು ಗುದ್ದಿ ಕಳಿಸುವನು. ಸರಿಯಾಗಿ ತೋರಿಸಿದಲ್ಲಿ ಆ ವ್ಯಕ್ತಿ ವೃತ್ತದಲ್ಲಿ ಬರಬೇಕು. ಈಗ ಪೋಸ್ಟ್ ಮ್ಯಾನ್ ಆ ವ್ಯಕ್ತಿಯ ಬೆನ್ನ ಮೇಲೆ ಸೀಲ್



ಹಾಕಿ ಕಳಿಸುತ್ತಾನೆ/ಳೆ. ನಿರ್ವಾಹಕ ಆ ವ್ಯಕ್ತಿಗೆ ಮತ್ತೊಂದು ಊರಿನ ಹೆಸರು ಹೇಳಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಆಟ ಮುಂದುವರೆಯುತ್ತದೆ.



20. ಹೆಚ್ಚು ಉದ್ದದ ಆಟ

ಶಿಬಿರಾರ್ಥಿಗಳು/ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಎರಡು ಗುಂಪು ಮಾಡಿ ಎರಡು ಸಾಲಿನಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲಲು ಹೇಳಬೇಕು. ನಿರ್ವಾಹಕರು ಸೂಚನೆ ಕೊಟ್ಟ ಕೂಡಲೇ ಆಯಾ ಗುಂಪು ತಮ್ಮಲ್ಲಿರುವ ಯಾವುದೇ ವಸ್ತು ಬಳಸಿ ಉದ್ದವಾದ ಸಾಲನ್ನು ಮಾಡಲು ತಿಳಿಸಬೇಕು. ನಿರ್ವಾಹಕ ವಿಷಲ್ ಅಥವಾ ಚಪ್ಪಾಳೆ ಮೂಲಕ ಶಬ್ದ ಮಾಡಿದ ಕೂಡಲೇ ಯಾವ ಗುಂಪು ಹೆಚ್ಚು ಉದ್ದದ ಸಾಲು ರಚಿಸುತ್ತಾರೋ ಅವರು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ.

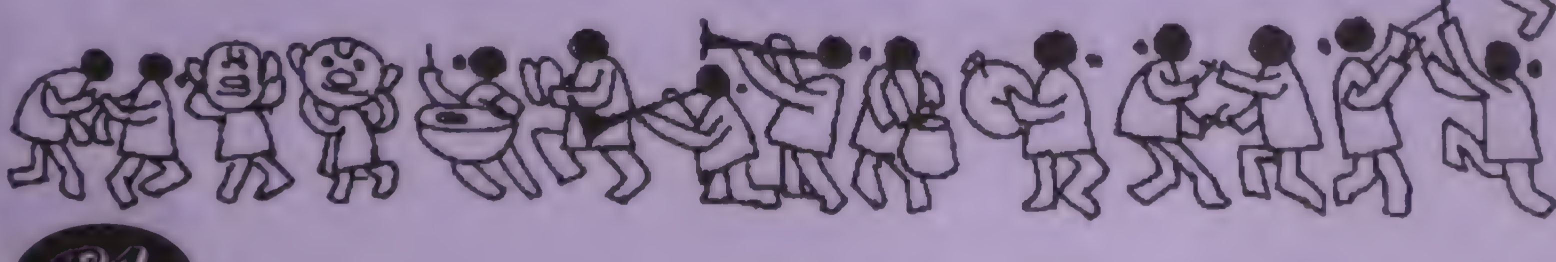
21. ನಿಲ್ಲು ಎಂದರೆ ಓಡು ಎಂದರೆ ನಿಲ್ಲುವ ಆಟ

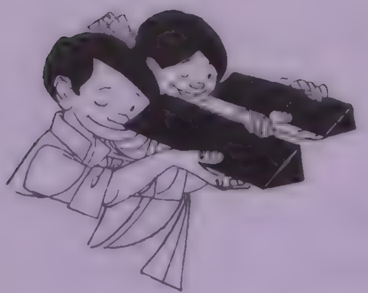
ಮಕ್ಕಳನ್ನು ದೊಡ್ಡ ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲಿಸಿ ನಂತರ ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭಿಸಬೇಕು. ನಾಯಕ ನಿಲ್ಲಿ ಎಂದರೆ ಓಡಬೇಕು. ಓಡಿ ಎಂದರೆ ಎಲ್ಲರೂ ನಿಲ್ಲಬೇಕು. ಯಾರು ನಿಲ್ಲಿ ಎಂದಾಗ ನಿಂತರೆ ಓಡಿ ಎಂದಾಗ ಓಡುವರೋ ಅವರು ಔಟಾಗುತ್ತಾರೆ. ಅವರನ್ನು ವೃತ್ತದ ಮಧ್ಯ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಕುಳ್ಳಿರಿಸಿ ಕೊನೆಗೆ ಯಾರು ಉಳಿಯುತ್ತಾರೋ ಅವರಿಗೆ ಎಲ್ಲರಿಂದ ಚಪ್ಪಾಳೆ ಹಾಕಿಸಿ. (ನಾಯಕರು ಆಟವಾಡಿಸುವಾಗ ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಸರಾಗವಾಗಿ ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ನಿಧಾನವಾಗಿ ನಿಲ್ಲಿ...... ಓಡಿ... ಎಂದು ಹೇಳುತ್ತಿರಬೇಕು).

22. ಒಂದು ನಿಮಿಷದ ಆಟಗಳು

1. ಗೂಟಕ್ಕೆ ರಿಂಗ್ ಹಾಕುವುದು.
2. ಕಣ್ಣಿಗೆ ಬಟ್ಟೆ ಕಟ್ಟಿ ನಾಯಿಯ ಚಿತ್ರ ಬಿಡಿಸುವುದು.
3. ಅಗ್ಗದ ಬೆಲೆಯ ಪ್ಲಾಸ್ಟಿಕ್ ಚೀಲವನ್ನು ಗಾಳಿ ತುಂಬಿ ಒಡೆಯುವುದು.
4. ಹಿಟ್ಟು ಪುಡಿ ಮತ್ತು ಚಾಕಲೇಟು: 25 ಮೀಟರ್ ದೂರದಲ್ಲಿ ಚಾಕಲೇಟ್‌ಗಳನ್ನು ಸಾಲಾಗಿ ಇಟ್ಟು ಅವುಗಳ ಮೇಲೆ ಪುಡಿಯನ್ನು ಮುಚ್ಚಿ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಸಾಲಾಗಿ ನಿಲ್ಲಿಸಿ ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಕೈ ಕಟ್ಟಿಸಬೇಕು. ಮಕ್ಕಳು ಹಿಟ್ಟಿನ ಒಳಗಿನ ಚಾಕಲೇಟನ್ನು ಬಾಯಿಯಿಂದ ಕಚ್ಚಿ ತೆಗೆದು ಸ್ವಸ್ಥಾನಕ್ಕೆ ಮರಳುವುದು. ಚಾಕಲೇಟ್ ಸಮೇತ ಮೊದಲು ಬಂದವರು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ.
5. ಸೂಜಿದಾರ – ಎಲ್ಲರನ್ನು ಸಾಲಾಗಿ ನಿಲ್ಲಿಸಿ ಅವರ ಕೈಯಲ್ಲಿ ಸೂಜಿ ಮತ್ತು ದಾರವನ್ನು ಕೊಡಬೇಕು. ಅನಂತರ ಸೀಟಿ ಊದಿದ ಕೂಡಲೇ ಸೂಜಿಗೆ ದಾರವನ್ನು ಪೋಣಿಸುತ್ತಾ ಓಡಬೇಕು. ಮೊದಲು ದಾರ ಸೇರಿಸಿ ಗುರಿ ತಲುಪಿದವರು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ.
6. ಲಿಂಬು ಚಮಚ ಓಟ: ಎಲ್ಲರನ್ನು ಸಾಲಾಗಿ ನಿಲ್ಲಿಸಿ. ಅವರ ಬಾಯಿಯಲ್ಲಿ ಚಮಚ ಇಟ್ಟು ಅದರಲ್ಲಿ ಲಿಂಬೆ ಹಣ್ಣು ಇಡಬೇಕು. ನಂತರ ಅವರನ್ನು ಓಡಿಸಬೇಕು. ಲಿಂಬೆ ಉದುರದೇ ಮೊದಲು ಗುರಿ ತಲುಪುವವರು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ.
7. ನಗಿಸುವುದು: ಎಲ್ಲರೂ ವರ್ತುಲದಲ್ಲಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಒಬ್ಬ ಮಧ್ಯೆ ಬಂದು ಯಾವುದಾದರೂ ಪ್ರಾಣಿಯ ಕೂಗನ್ನು ಅಥವಾ ಚೇಷ್ಟೆಯನ್ನು ಮಾಡಬೇಕು. ಅದನ್ನು ನೋಡಿ ಮೊದಲು ಯಾರು ನಗುತ್ತಾರೋ ಅವರು ಮಧ್ಯೆ ಬಂದು ಆಟವನ್ನು ಮುನ್ನಡೆಸಬೇಕು.







8. ಸ್ಟ್ರಾಗಳನ್ನು ಒಂದು ನಿಮಿಷದಲ್ಲಿ ಒಂದೊಂದಾಗಿ ತಲೆಯಲ್ಲಿ ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುವುದು. ಯಾರು ಹೆಚ್ಚು ಸ್ಟ್ರಾ ತಲೆಯನ್ನು ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೋ ಅವರು ಆಟದಲ್ಲಿ ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ(ಇದು ಹುಡುಗಿಯರಿಗೆ ಮಾತ್ರ).

9. ಮೇಣದ ಬತ್ತಿ ಹೊತ್ತಿಸಿ ಕೊಡಬೇಕು. ಸೀಟಿಯ ನಂತರ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ದೂರದವರೆಗೆ ಓಡಬೇಕು. ಮೇಣದ ಬತ್ತಿ ನಂದದೇ ಮೊದಲು ಗುರಿ ಮುಟ್ಟಿದವರು ಗೆಲ್ಲುವರು.

23. ಗ್ರಾಮೀಣ ಆಟಗಳು

ಉದ್ದೇಶ : ಗ್ರಾಮೀಣ ಪ್ರದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಪ್ರಚಲಿತವಿರುವ ಆಟಗಳ ಶೈಕ್ಷಣಿಕ ಬಳಕೆ

ಚಿಂತನೆ : ತರ್ಕಕ್ಕೆ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಪ್ರೇರೇಪಿಸುವುದು.

ವಿಧಾನ : ಹೊರಾಂಗಣ/ಒಳಾಂಗಣ

ನಿರ್ವಹಣೆ : ಸ್ಥಳೀಯ ಗ್ರಾಮೀಣ ಆಟಗಳನ್ನು ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಒಂದು ಕೋಣೆ ಅಥವಾ ನಿಶ್ಚಿತ ಆವರಣದಲ್ಲಿ ಆಡಿಸುವುದು. ಒಂದೊಂದು ಬಾರಿ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಆ ಆಟ ಆಡುವ ರೀತಿ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಹೇಳಿಕೊಡಬೇಕು. ನಂತರ ಮಕ್ಕಳು ಬಿಡುವಿನ ಸಮಯಗಳಲ್ಲಿ ಆಡಲು ಅವಕಾಶ ಮಾಡಿಕೊಡಬೇಕು.

ಸೂಚನೆ : 1. ಸ್ಥಳೀಯ ಆಟಗಳನ್ನು ಮೊದಲೇ ಊರಿನವರಿಂದ ಸಂಗ್ರಹಿಸಿ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ನಿರ್ವಾಹಕ ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

2. ಊರಿನ ಹಿರಿಯರನ್ನು ಇದಕ್ಕೆ ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

3. ಇವುಗಳನ್ನು ಬರೆದು ಪಟ್ಟಿ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

ಉದಾ: 1. ಚೌಕಾಬಾರ, 2. ಹುಲಿ ಮೇಕೆ, 3. ಹಾವು ಏಣಿ 4. ಪಗಡೆ 5. ಗೋಳಿ – ಗುಳಿ.

ಆಟದ ಸ್ಥಳ : 4 ಚಿಕ್ಕ ಕಲ್ಲು

ಆಟಗಾರರ ಸಂಖ್ಯೆ : 5

ವಿಧಾನ: ನೆಲದಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳ ಮಟ್ಟಕ್ಕೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ ನಾಲ್ಕು ಮಕ್ಕಳು ಮನೆಗಳಲ್ಲಿ ನಿಂತಿರಬೇಕು. ಒಂದು ಮಗು 4 ದಿಕ್ಕುಗಳಿರುವ ರೇಖೆಯ ಮೇಲೆ ನಿಂತಿರಬೇಕು. ಮಧ್ಯ ಭಾಗ 4 ದಿಕ್ಕು ಸೇರುವ ಜಾಗದಲ್ಲಿ 4 ಕಲ್ಲುಗಳಿರಬೇಕು. 4 ಮನೆಗಳಲ್ಲಿರುವ ಮಕ್ಕಳು ಆ ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ಎತ್ತಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾರೆ. ಗೆರೆಯ ಮೇಲಿರುವ ಅವರನ್ನು ತಡೆಯುವುದು (ಮುಟ್ಟಿದರೆ) ಅವರು ಸೋತು ಗೆರೆಯ ಮೇಲೆ ಬರುತ್ತಾನೆ. ಗೆರೆಯ ಮೇಲಿರುವವನು ಮನೆಯೊಳಕ್ಕೆ ಬರುತ್ತಾನೆ. ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ಯಾರಾದರೂ ಎತ್ತಿದರೆ ಆ 4 ಕಲ್ಲನ್ನು ಒಂದು ಮನೆಗೆ ಒಂದರಂತೆ ಚಲಿಸಿ ತಲುಪಿಸಬೇಕು (ಕಲ್ಲನ್ನು ಹೊಂದಿರುವವ ಮಾತ್ರ ಒಂದು ಮನೆಯಿಂದ ಮತ್ತೊಂದು ಮನೆಗೆ ಚಲಿಸುವ ಅವಕಾಶ ಪಡೆಯುತ್ತಾನೆ) ಎಲ್ಲರಿಗೂ ಕಲ್ಲು ಸೇರಿದ ಮೇಲೆ ಒಂದು ಹಂತ ಮುಗಿಸಿ ಮತ್ತೆ ಆಟ ಪುನರಾವರ್ತಿಸುವುದು.





X ಆಟಿಕೆಗಳು



ಬಾಲ್ಯದಲ್ಲಿ ನಾವೆಲ್ಲ ಅತೀ ಇಷ್ಟ ಪಟ್ಟವುಗಳಲ್ಲಿ ಆ ದಿನದ ಆಟಿಕಗಳೂ ಒಂದು. ಮಕ್ಕಳಷ್ಟೇ ಅಲ್ಲ ಹಿರಿಯರೂ ಕೂಡಾ ಆಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಬಹು ಇಷ್ಟಪಡುವುದನ್ನು ನಾವು ನೋಡಿದ್ದೇವೆ. ಬಾಲ್ಯ ಆಟಿಕೆಗಳೊಂದಿಗೆ ಅವಿನಾಭಾವ ಸಂಬಂಧ ಹೊಂದಿದೆ. ಎಳೆತನದಲ್ಲಿ ಮನೋವಿಕಾಸಕ್ಕಾಗಿ ಆಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಬಳಸಲು ಮನೋವಿಜ್ಞಾನಿಗಳೇ ಸಲಹೆ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಆಟಿಕೆಗಳೊಂದಿಗೆ ಬೆಳೆದ ಮಗು ಹಲವಾರು ಮಾನವೀಯ ಮೌಲ್ಯಗಳನ್ನು ಬೆಳೆಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನಲ್ಲದೇ, ಅವನಲ್ಲಿ ಕಲ್ಪನೆ, ಸೃಜನಶೀಲತೆ, ಕುತೂಹಲ, ಪ್ರಶ್ನಿಸುವ ಹಾಗೂ ಉತ್ತರ ಹುಡುಕುವ ಮನೋಭಾವನೆಗಳನ್ನು ಬೆಳೆಸಲು ಸಹಾಯವಾಗುತ್ತದೆ. ತೊಟ್ಟಿಲಲ್ಲಿ ಆಡುವ ಮಗುವಿನಿಂದ ಮೊದಲು ಮಾಡಿ 15–16 ವರ್ಷದೊಳಗಿನವರೆಗೂ ಒಂದು ಉತ್ತಮ ಆಟಿಕೆ ಸಿಕ್ಕರೆ ಊಟ–ಉಪಹಾರವನ್ನೇ ಮರೆತು ಆಡುತ್ತಾ ಕುಳಿತಾರು.

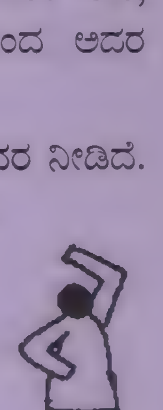
ಅದರಲ್ಲೂ 6 ರಿಂದ 14 ವರ್ಷದ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಶಬ್ದ ಚಲನೆ ಇರುವ ಆಟಿಕೆಗಳು ತುಂಬಾ ಇಷ್ಟವಾಗುತ್ತವೆ ಎಂಬ ಮನೋವಿಜ್ಞಾನಿಕ ವಿಷಯವನ್ನು ಅರಿತು ಈ ಆಟಿಕೆಗಳನ್ನೂ 'ಚಿಣ್ಣರ ಮೇಳ'ದಲ್ಲಿ ಒಳಗೊಳ್ಳಿಸುವ ಪ್ರಯತ್ನದ ಫಲವೇ ಈ ವಿಭಾಗೀಯ ಚಟುವಟಿಕೆ.

ಪ್ರಸ್ತುತ ಮಾರುಕಟ್ಟೆಯಲ್ಲಿ ವ್ಯಾಪಾರೀ ಮನೋಭಾವನೆಯ ಹಲವಾರು ಕಂಪನಿಗಳು ವಿವಿಧ ರೀತಿಯ ಆಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಮಾರಾಟಕ್ಕೆ ಇಟ್ಟಿದ್ದರೂ ಜನಸಾಮಾನ್ಯರ ಕೈಗೆಟಕುವ ಬೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಇಲ್ಲ. ಹಾಗೂ ಮಕ್ಕಳು ಅವನ್ನು ಖರೀದಿಸಿಯಾರೇ ಹೊರತು ತಯಾರಿಸಲಾರರು ಮತ್ತು ರಿಪೇರಿ ಮಾಡಲಾರರು. ಅದರ ತಂತ್ರಜ್ಞಾನ ಮಕ್ಕಳ ಮಟ್ಟಕ್ಕೆ ಮೀರಿದ್ದಾಗಿರುತ್ತದೆ.

ಈ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ನಮ್ಮ ಸುತ್ತ–ಮುತ್ತ ಸುಲಭವಾಗಿ ಸಿಗುವ ಉಪಯೋಗಕ್ಕೆ ಬಾರದ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಆಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಮಾಡುವುದು ನಮ್ಮ ಗುರಿ. ಮಕ್ಕಳು ತಾವೇ ಸ್ವತಃ ತಯಾರಿಸಬೇಕು. ಅವರೇ ರಿಪೇರಿ ಮಾಡುವಂತಿರಬೇಕು. ಹೆಚ್ಚು ಹಣ ಖರ್ಚಾಗಬಾರದು. ಅಥವಾ ಹಣವೇ ಖರ್ಚಾಗಬಾರದು. ಈ ಎಲ್ಲಾ ತತ್ವಗಳನ್ನಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ಇಲ್ಲಿ ಕೆಲವು ಆಟಿಕೆಗಳನ್ನು ವಿವರಿಸಲಾಗಿದೆ. ಇವುಗಳಲ್ಲಿ ಕೆಲವು ಈಗಾಗಲೇ ನಮ್ಮ ಮಕ್ಕಳು ಶಾಲೆಯ ಹೊರಗೆ ತಾವೇ ತಯಾರಿಸಿ ಆನಂದ ಪಡುವಂತಹದಾಗಿವೆ.

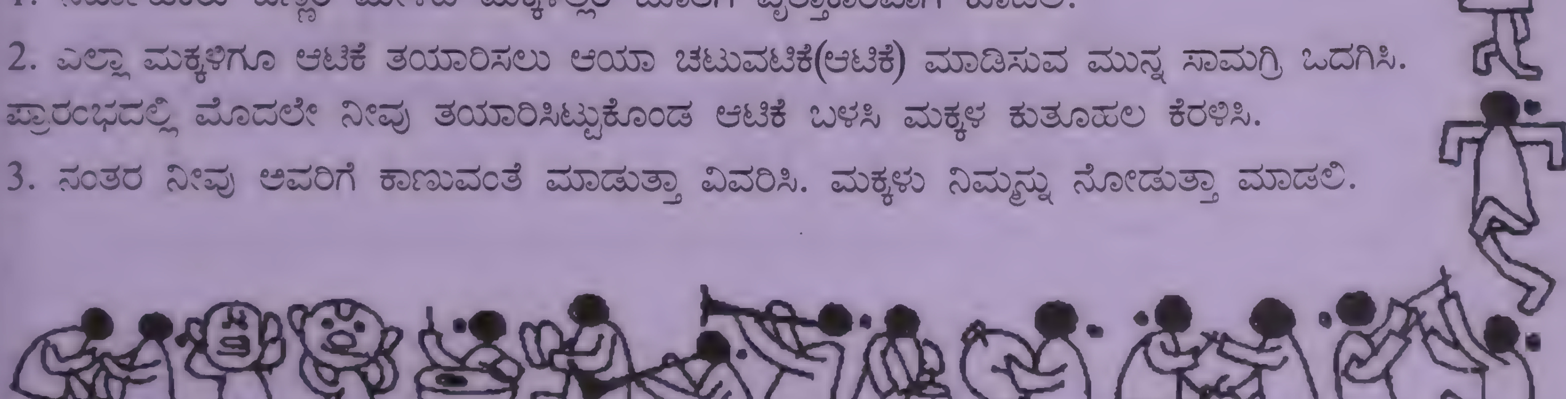
ಇದರಿಂದ ಏನನ್ನು ಕಲಿಸಬಹುದು? ಆಟಿಕೆಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಕೆಲವರು ಪ್ರಶ್ನೆ ಕೇಳಬಹುದು. ಮಕ್ಕಳು ಅವುಗಳ ಜೊತೆ ಆಡಿ, ನಲಿದು ಖುಷಿ ಪಟ್ಟರೆ ಸಧ್ಯ ಸಾಕು. ಅಲ್ಲದೆ ಅವನು ಸ್ವತಃ ತಯಾರಿಸಿ ರಿಪೇರಿ ಕೂಡ ಮಾಡುವುದರಿಂದ ಅದರ ಕಾರ್ಯವಿಧಾನ ನಾವು ಹೇಳದೇ ಅವನಿಗೆ ಅರ್ಥವಾಗಿದೆ ಎಂತಲೇ ಅರ್ಥವಲ್ಲವೇ?

ಇನ್ನೊಂದು ಮಾತನ್ನೂ ಇಲ್ಲಿ ಸೇರಿಸುವುದು ಉಚಿತ. ಇಲ್ಲಿ ಕೇವಲ ಉದಾಹರಣೆಗಾಗಿ ಕೆಲವು ಆಟಿಕೆಗಳ ವಿವರ ನೀಡಿದೆ. ಇಂತಹ ಹಲವಾರು ಆಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಈ ವಿಭಾಗೀಯ ಚಟುವಟಿಕೆಗೆ ನಿರ್ವಾಹಕರು, ಮಕ್ಕಳು ಸೇರಿಸಬಹುದು. ಆದರೆ ಅವು ಮೇಲ್ಕಾಣಿಸಿದ ನಮ್ಮ ಉದ್ದೇಶ, ಗುರಿಗಳಿಗೆ ಪೂರಕವಾಗಿದ್ದರೆ ಸಾಕು.



ನೆನಪಿನಲ್ಲಿಡಿ

1. ನಿರ್ವಾಹಕರು ಚಿಣ್ಣರ ಮೇಳದ ಮಕ್ಕಳೆಲ್ಲರ ಜೊತೆಗೆ ವೃತ್ತಾಕಾರವಾಗಿ ಕೂಡಲಿ.
2. ಎಲ್ಲಾ ಮಕ್ಕಳಿಗೂ ಆಟಿಕೆ ತಯಾರಿಸಲು ಆಯಾ ಚಟುವಟಿಕೆ(ಆಟಿಕೆ) ಮಾಡಿಸುವ ಮುನ್ನ ಸಾಮಗ್ರಿ ಒದಗಿಸಿ. ಪ್ರಾರಂಭದಲ್ಲಿ ಮೊದಲೇ ನೀವು ತಯಾರಿಸಿಟ್ಟುಕೊಂಡ ಆಟಿಕೆ ಬಳಸಿ ಮಕ್ಕಳ ಕುತೂಹಲ ಕೆರಳಿಸಿ.
3. ನಂತರ ನೀವು ಅವರಿಗೆ ಕಾಣುವಂತೆ ಮಾಡುತ್ತಾ ವಿವರಿಸಿ. ಮಕ್ಕಳು ನಿಮ್ಮನ್ನು ನೋಡುತ್ತಾ ಮಾಡಲಿ.





4. ಅವಶ್ಯವೆನ್ನಿಸಿದರೆ ಅವರಿಗೆ ಸಹಾಯ ಮಾಡಿ. ಆದರೆ ನೀವೇ ತಯಾರಿಸಿಕೊಡಬೇಡಿ.

5. ಒಂದು ಆಟಿಕೆ ಮಾಡಿಸಿದ ನಂತರ ಮಕ್ಕಳು ಅದರ ಖುಷಿ ಅನುಭವಿಸಲು ಸ್ವಲ್ಪ ಸಮಯ ನೀಡಿದ ನಂತರವೇ ಮುಂದಿನ ಆಟಿಕೆಗೆ ಹೋಗಿ.

6. ಅವರು ತಯಾರಿಸಿದ ಆಟಿಕೆಗಳನ್ನೆಲ್ಲಾ ಅವರಿಗೇ ಕೊಡಿ.

7. ಇಲ್ಲಿ ಕೊಟ್ಟಿರುವ ಎಲ್ಲಾ ಆಟಿಕೆಗಳನ್ನೂ ಮಾಡಿಸಲೇಬೇಕೆಂದಿಲ್ಲ. ತಯಾರಿಕೆ ವಿಧಾನ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಮನದಟ್ಟಾಗುವುದು ಒಳಿತು.

8. ಮೇಳದ ಕೊನೆಯ ದಿನದ ಪ್ರದರ್ಶದಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳು ಇವನ್ನು ಪ್ರದರ್ಶಿಸಲು ಅವಕಾಶ ನೀಡಿ.

9. ಪ್ರತಿ ಗುಂಪಿಗೂ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಆಟಿಕೆ ಮಾಡಿಸುವುದು ಒಳಿತು. ಮಕ್ಕಳು ಬಿಡುವಿನ ಅವಧಿಯಲ್ಲಿ ಪರಸ್ಪರ ಹೇಳಿ ಕೇಳಿ ಮಾಡಿ ಕಲಿಯಲು ಅವಕಾಶ ಹುಟ್ಟಿಸಿ.

10. ಮುಂದೆ ಕೆಲವು ಆಟಿಕೆಗಳ ತಯಾರಿಕೆಯ ಕುರಿತು ವಿವರಣೆಗಳಿವೆ. ಇನ್ನೂ ಹೆಚ್ಚಿನ ಆಟಿಕೆಗಳ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಕೊಡಲಾಗಿದೆ. ನಿಮಗೆ ಗೊತ್ತಿರುವ ಇತರೆ ಆಟಿಕೆಗಳನ್ನು ತಯಾರಿಸಿ ಬಳಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಬೇಕು.

1. ಪೀಂ, ಪೀಂ, ಪೀಂ.



ಸಾಮಗ್ರಿ : ಹಳೆಯ ವೃತ್ತಪತ್ರಿಕೆಗಳು, ಅಂಟು.

ವಿಧಾನ : 1. ಸುಮಾರು 8x8 ಸೆಂ.ಮೀ. ಅಳತೆಯ ಕಾಗದವನ್ನು ಕತ್ತರಿಸಿಕೊಳ್ಳಿ.
2. ಅದನ್ನು ಬೀಡಿ ಸುತ್ತುವಂತೆ ಸುತ್ತಿ. ಒಂದು ಕೊನೆಗೆ ಒಂದೇ ಪದರ ಕಾಗದ ಬರುವಂತೆ ನೋಡಿಕೊಳ್ಳಿ.
3. ಒಂದೇ ಪದರ ಬಂದಿರುವ ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಮತ್ತಗೆ ಒತ್ತಿರಿ.
4. ಒತ್ತಿದ ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಬಾಯಲ್ಲಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ಊದಿರಿ.

ಪ್ರಯತ್ನಿಸಿ : 1. ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಸೈಜಿನ ಕಾಗದದಿಂದ
2. ಹೊಂಗೆ, ಬುಗುರಿ(ಹೂವರಚಿ), ಮಾವುನಂತಹ ಎಲೆಗಳಿಂದ
3. ಸ್ಟ್ರಾದಿಂದ
4. ತೆಂಗಿನ ಗರಿಯಿಂದ.

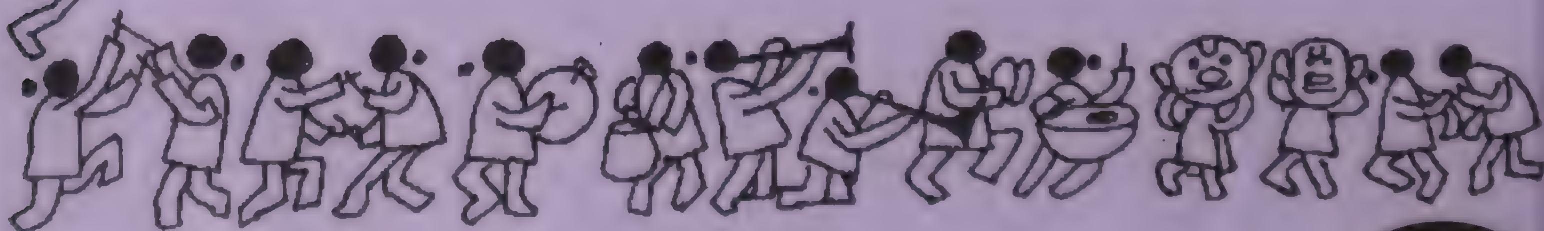




2. ಕಾಗದದ ಸೀಟಿ

ಸಾಮಗ್ರಿ : ಹಳೆಯ ವೃತ್ತ ಪತ್ರಿಕೆಗಳು

ವಿಧಾನ : 1. ಸುಮಾರು 12 ಸೆಂ.ಮೀ x 6 ಸೆಂ.ಮೀ. ಉದ್ದದ ಕಾಗದದ ತುಂಡನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಿ.
2. ಕಾಗದವನ್ನು ಸರಿಯಾಗಿ ಮಡಚಿ ಎರಡು ಭಾಗ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಿ (ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ತೋರಿಸುವಂತೆ) ಮಧ್ಯದಲ್ಲೊಂದು ತೂತು ಮಾಡಿ.



3. ತೋರು ಬೆರಳು ಹಾಗೂ ಮಧ್ಯದ ಬೆರಳಿನಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದು ಊದಿ.

ಪ್ರಯತ್ನಿಸಿ : ತೆಳುವಾದ ಹಾಗೂ ದಪ್ಪನೆಯ ಕಾಗದಗಳಿಂದ ಮಾಡಿ ನೋಡಿ.



3. ಚಲಿಸುವ ಮೀನು:

ಸಾಮಗ್ರಿಗಳು : ಪ್ಲಾಸ್ಟಿಕ್ ಹಾಳೆ(ರಿವೈಂಡಿಂಗ್ ಮಾಡುವಾಗ ಬಳಸುವಂತಹದು), ಕರ್ಪೂರ, ಕತ್ತರಿ, ತಟ್ಟೆ, ನೀರು, ಕಾಗದ.

ಮಾಡುವ ವಿಧಾನ : ಕತ್ತರಿಯಿಂದ ಪ್ಲಾಸ್ಟಿಕ್ ಹಾಳೆಯನ್ನು ಮೀನಿನ ಆಕಾರದಲ್ಲಿ ಕತ್ತರಿಸಿ ಅದಕ್ಕೆ ಕರ್ಪೂರ ಚೂರನ್ನು ಹಿಂದಿನ ಭಾಗಕ್ಕೆ ಅಂಟಿಸಿ ನೀರಿನ ತಟ್ಟೆಯಲ್ಲಿ ಬಿಡಿರಿ. ಈಗ ನೋಡಿ ಮೀನು ಚಲಿಸುವುದು. ನೀರಿನಲ್ಲಿ ಎಣ್ಣೆ ಅಂಶ ಹೆಚ್ಚಿದಾಗ ಮೀನಿನ ಚಲನೆ ಕಡಿಮೆಯಾಗುವುದು. ಆಗ ಕಾಗದವನ್ನು ಅದ್ದಿ ತೆಗೆಯಿರಿ. ಅಭಿಮುಖವಾಗಿಯು ಚಲಿಸುವುದು.

4. ಹಾರುವ ಮೀನು

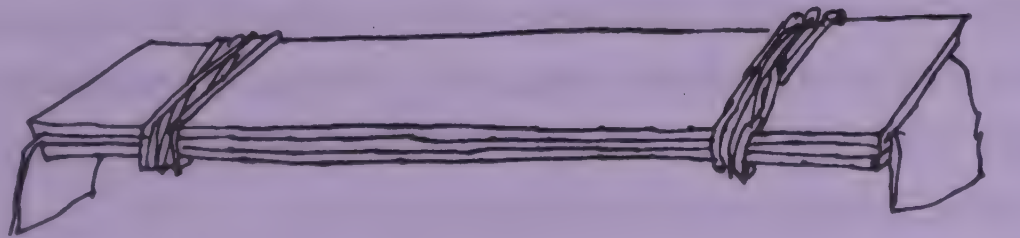
ಸಾಮಗ್ರಿ : ಟೈಪಿಂಗ್ ಪೇಪರ್ ಅಥವಾ ಉತ್ತಮ ಗುಣಮಟ್ಟದ ಕಾಗದ(ಬಾಂಡ್ ಪೇಪರ್)

ಮಾಡುವ ವಿಧಾನ : 2 ಸೆಂ.ಮೀ. ಅಳತೆಯುಳ್ಳ ಉದ್ದನೆಯ ಕಾಗದದ ಒಂದು ಭಾಗವನ್ನು ತುಂಡು ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಿ. ಹಾಳೆಯ ಎರಡು ಬದಿಗಳಲ್ಲಿ ಸರಿಯಾದ ಅಳತೆ ಮಾಡಿ ಒಂದಕ್ಕೊಂದು ವಿರುದ್ಧವಾಗಿ ಅದಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಕತ್ತರಿಸಿ. ನಂತರ ಕತ್ತರಿಸಿದ ಭಾಗಗಳನ್ನು ಸೇರಿಸಿ. ಒಂದಕ್ಕೊಂದು ಬಿಡಿಸಿಕೊಳ್ಳದ ಹಾಗೆ ಸೇರಿಸಿ. ಈಗ ಮೇಲೆ ಗಾಳಿಯಲ್ಲಿ ಎತ್ತರಕ್ಕೆ ಎಸೆಯಿರಿ. ಮೀನು ತಿರುಗುತ್ತಾ ಭೂಮಿಯ ಕಡೆ ಬೀಳುವುದು.

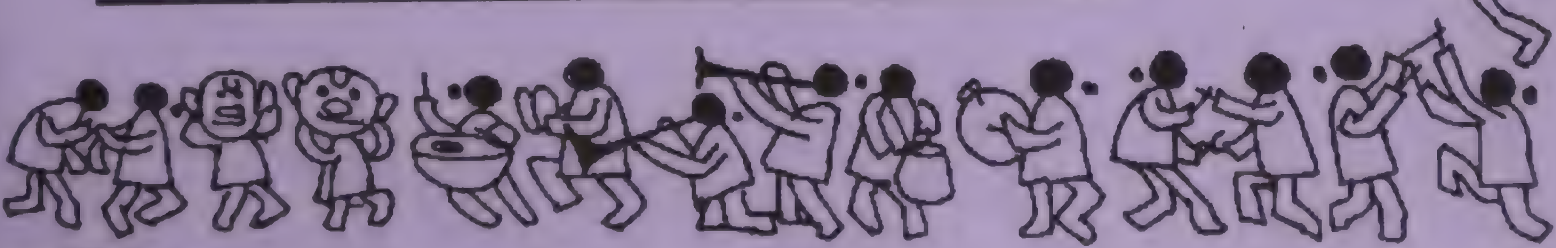
5. ಶೀಟಿ

ಸಾಮಗ್ರಿ : ಬಿದಿರು ಕಡ್ಡಿ, ಬಲೂನ್, ದಾರ.

ವಿಧಾನ :
1. ಸುಮಾರು ಅಳತೆಯ ಚಪ್ಪಟೆಯಾದ ಬಿದುರ ಕಡ್ಡಿಯನ್ನು ಕತ್ತರಿಸಿಕೊಳ್ಳಿ.
2. ಸುಮಾರು ಅಳತೆಯ ಬಲೂನಿನ ಪಟ್ಟಿಯೊಂದನ್ನು ಕತ್ತರಿಸಿಕೊಳ್ಳಿ.
3. ಎರಡೂ ಬಿದಿರು ಕಡ್ಡಿಗಳ ನಡುವೆ ಬಲೂನಿನ ಪಟ್ಟಿಯನ್ನು ಎಳೆದು ದಾರದಿಂದ ಎರಡೂ ಅಂಚುಗಳನ್ನು ಬಿಗಿಯಿರಿ.
4. ಈಗ ಊದಿ.









6. ಟಿಕ್ ಟಿಕ್ ಟಿಂಕೂ

ಸಾಮಗ್ರಿ : 1. ಟೋರಿನೋ ಅಥವಾ ಥಮ್ಸ್ ಅಪ್/ಲಿಮ್ಕಾದ ಮುಚ್ಚಳಗಳು, (ಕೋಲ್ಡ್ ಡ್ರಿಂಕ್ಸ್‌ನ ಮುಚ್ಚಳಗಳು)

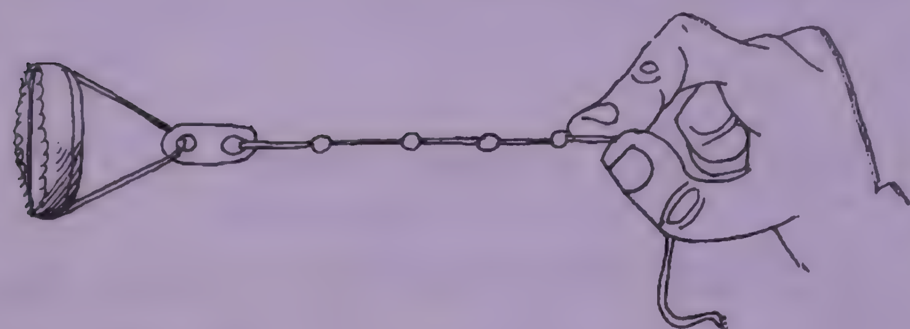
2. ರಬ್ಬರ್ ಬ್ಯಾಂಡ್

3. ಬಟನ್

4. ದಾರ.

ವಿಧಾನ : 1. ರಬ್ಬನ್ ಬ್ಯಾಂಡ್‌ನ್ನು ಕತ್ತರಿಸಿ ಸರಳ ರೇಖೆಯಂತೆ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಿ.

2. ಬಟನ್‌ನಿಂದ ಒಂದು ತೂತಿನಲ್ಲಿ ಪೋಣಿಸಿ ರಬ್ಬರ್ ಬ್ಯಾಂಡಿನ ಎರಡು ಕೊನೆಗಳನ್ನು ಸೇರಿಸಿ ಗಂಟು ಹಾಕಿ.



3. ಬಟನ್‌ನ ಇನ್ನೊಂದು ತೂತಿನಲ್ಲಿ ದಾರವನ್ನು ಪೋಣಿಸಿ ಕಟ್ಟಿಕೊಳ್ಳಿ ಹಾಗೂ ಆ ದಾರಕ್ಕೆ ಎರಡು ಸೆಂ.ಮೀ.ಗೊಂದರಂತೆ ಗಂಟುಗಳನ್ನು ಹಾಕಿ.

4. ಈಗ ತಯಾರಾದ ರಬ್ಬರ್ ಬ್ಯಾಂಡನ್ನು ಮುಚ್ಚಳಕ್ಕೆ ಹಾಕಿ. ನೀವು ಪೋಣಿಸಿದ ಬಟನ್ ಮುಚ್ಚಳದ ಉಬ್ಬಾದ ಭಾಗಕ್ಕೆ ಬರುವಂತೆ ನೋಡಿಕೊಳ್ಳಿ. (ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿರುವಂತೆ)

5. ಈಗ ಒಂದು ಕೈಯಲ್ಲಿ ಮುಚ್ಚಳ ಹಿಡಿದು ಇನ್ನೊಂದು ಕೈನ ತೋರು ಬೆರಳು ಹಾಗೂ ಹೆಬ್ಬೆರಳುಗಳಿಂದ ದಾರವನ್ನು ಮೇಲಿರುವ ಗಂಟುಗಳ ಗುಂಟ ಚಲಿಸಿರಿ.

ಪ್ರಯತ್ನಿಸಿ : ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಸೈಜಿನ ಮುಚ್ಚಳಗಳಿಂದ ಪ್ರಯತ್ನಿಸಿ.

7. ತೇಲುವ ಬೀಜ

ಸಾಮಗ್ರಿ : 1. ರೀಲ್ ದಾರವನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿದ ನಂತರ ಬಿಸಾಕುವ ರಟ್ಟಿನ ಪೈಪು. ಇದನ್ನು ಡ್ರಾಯಿಂಗ್ ಶೀಟ್ ಕತ್ತರಿಸಿ ಅಂಟಿಸಿ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು.



2. ಹಗುರಾದ ಬೀಜ. ಉದಾ: ಬಟಾಣಿ

ವಿಧಾನ : 1. ಕಾರ್ಡ್ ಬೋರ್ಡ್ ಅಥವಾ ಡ್ರಾಯಿಂಗ್ ಶೀಟ್‌ನಿಂದ ಮಾಡಿದ ಪೈಪಿನ ಯಾವುದಾದರೊಂದು ಅಂಚಿಗೆ 1 ಸೆಂ.ಮೀ. ದೂರದಲ್ಲಿ ಸಣ್ಣ ತುಂಡೊಂದನ್ನು ಮೊಳೆಯ ಸಹಾಯದಿಂದ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಿ.

2. ತೂತು ಇರುವ ಅಂಚನ್ನು(ಬಾಯಿಯನ್ನು) ಒಂದು ಬೆರಳಿನಿಂದ ಸಂಪೂರ್ಣ ಮುಚ್ಚಿ (ಅಥವಾ ಪೇಪರೊಂದರ ಸಹಾಯದಿಂದ ಅಂಟಿಸಿ ಮುಚ್ಚಿ ಬಿಡಿ).



3. ನೀವು ಮಾಡಿದ ತೂತಿನ ಮೇಲೆ ಬಟಾಣಿ ಬೀಜವನ್ನು ಇಡಿರಿ.
4. ತೆರೆದಿರುವ ಅಂಚನ್ನು ಬಾಯಲ್ಲಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ಮೆಲ್ಲಗೆ ಊದಲು ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿ.
5. ಬೀಜವು ಗಾಳಿಯಲ್ಲಿ ತೇಲಲಾರಂಭಿಸುವುದು.
6. ನಿಮ್ಮ ಸ್ನೇಹಿತರೊಡನೆ ಯಾರು ಹೆಚ್ಚು ಹೊತ್ತು ಬೀಜವನ್ನು ತೇಲುವಂತೆ ಮಾಡಬಲ್ಲರು ಸ್ಪರ್ಧಿಸಿ.



8. ಸಾಬೂನಿನ ಗುಳ್ಳೆಗಳು

ಸಾಮಗ್ರಿ - : ಲಿಕ್ವಿಡ್ ಡಿಟರ್ಜಂಟ್, ಗ್ಲಿಸರಿನ್, ನೀರು, ಸ್ಟ್ರಾ, ಗಿಡದಿಂದ ಬರುವ ರಸ.

ವಿಧಾನ : 1. ಸೋಪಿನ ನೀರನ್ನು ತಯಾರಿಸಿಕೊಳ್ಳಿ(ಉತ್ತಮ ಫಲಿತಾಂಶಕ್ಕಾಗಿ). ಐದು ಭಾಗ ನೀರಿಗೆ ಒಂದು ಭಾಗ ಲಿಕ್ವಿಡ್ ಡಿಟರ್ಜಂಟ್ ಬೆರೆಸಿ ತಯಾರಾದ ದ್ರಾವಣದ ಕಾಲು ಪ್ರಮಾಣ ಗ್ಲಿಸರಿನ್‌ನ್ನು ಅದಕ್ಕೆ ಸೇರಿಸಿ ಚೆನ್ನಾಗಿ ಕಲಕಿ.

2. ಹೀಗೆ ತಯಾರಿಸಿದ ದ್ರಾವಣವನ್ನು ಚಿಕ್ಕ ಚಿಕ್ಕ ಬಾಟಲ್ ಅಥವಾ ಲೋಟಗಳಲ್ಲಿ ಹಾಕಿ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ಮಕ್ಕಳಿಗೂ ನೀಡಿ.

3. ಸ್ಟ್ರಾವನ್ನು ಅದರಲ್ಲಿ ಅದ್ದಿ ಸ್ಟ್ರಾದ ಇನ್ನೊಂದು ತುದಿಯ ಮೂಲಕ ಸಾವಕಾಶವಾಗಿ ಊದಿ(ಗ್ರಾಮೀಣ ಪ್ರದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಸ್ಟ್ರಾದ ಬದಲಾಗಿ ಹಲವಾರು ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಮಕ್ಕಳು ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತಾರೆ. ಅದನ್ನೇ ಉಪಯೋಗಿಸಲು ಉತ್ತೇಜಿಸಿ). ಉದಾ: ಬೇವಿನ ಕಡ್ಡಿ, ಆಕಾಶ ಮಲ್ಲಿಗೆ, ಗರಿಕೆ ಕಡ್ಡಿ.

9. ಪಂಜರದೊಳಗೆ ಗಿಳಿ

ಸಾಮಗ್ರಿ : ರಟ್ಟು/ಡ್ರಾಯಿಂಗ್ ಶೀಟ್, ಸ್ಕೆಚ್ ಪೆನ್, ದಾರ.

ವಿಧಾನ : 1. ಎರಡು ಸೆಂ.ಮೀ. ಅಳತೆಯ ರಟ್ಟನ್ನು ಕತ್ತರಿಸಿಕೊಳ್ಳಿ.

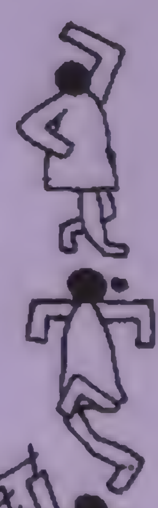
2. ಅದರ ಒಂದು ಬದಿಗೆ ಪಂಜರ, ಇನ್ನೊಂದು ಬದಿಗೆ ಗಿಳಿಯನ್ನು ಸ್ಕೆಚ್‌ಪೆನ್‌ನಿಂದ ಬರೆಯಿರಿ.

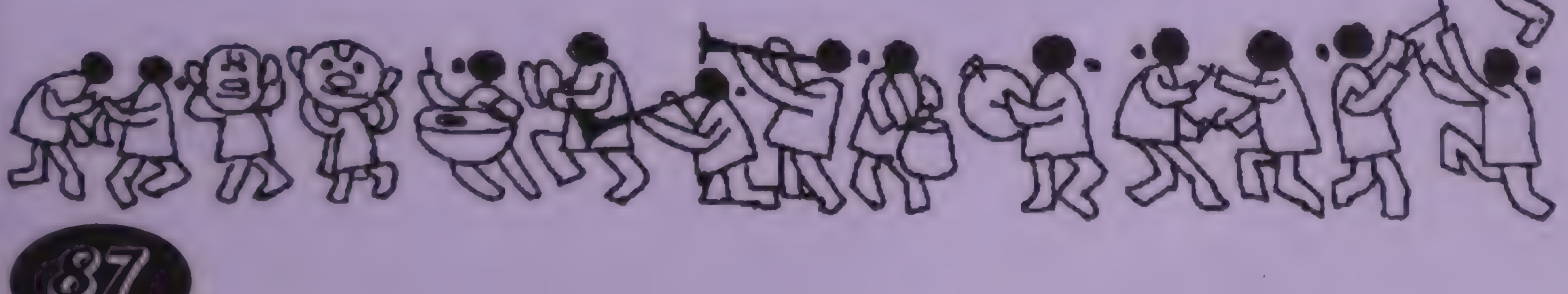
3. ಆ ರಟ್ಟಿನ ತುಂಡಿನ ಮೇಲ್ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಸಣ್ಣ ರಂಧ್ರವನ್ನು ಕೊರೆದು ದಾರದ ತುಂಡೊಂದನ್ನು ಪೋಣಿಸಿ ಬಿಗಿಯಾಗಿ ಕಟ್ಟಿ.

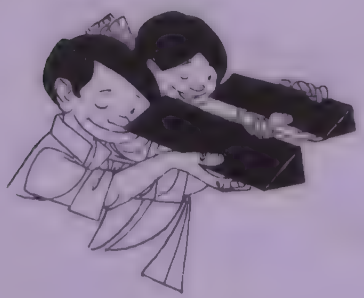
4. ದಾರವನ್ನು ಬೆರಳುಗಳಿಂದ ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ರಟ್ಟಿನ ತುಂಡು ಗಾಳಿಯಲ್ಲಿ ನೇತಾಡುವಂತೆ ಬಿಡಿ.

5. ಈಗ ದಾರವನ್ನು ಬೆರಳುಗಳ ಸಹಾಯದಿಂದ ತಿರುಗಿಸಿ(ಹುರಿ ಮಾಡುವಂತೆ ಮಾಡಿ).

ಹೀಗೂ ಮಾಡಬಹುದು: ಒಂದು ಸಣ್ಣ ಬಿದಿರು ಕಡ್ಡಿಯ ತುದಿಗೆ ಪಂಜರ ಹಾಗೂ ಗಿಳಿ ಬರೆದಿರುವ ಎರಡೂ ಶೀಟ್‌ಗಳನ್ನು ಗಮ್ ಸಹಾಯದಿಂದ ಅಂಟಿಸಿ. ಈಗ ಎರಡೂ ಕೈಗಳಿಂದ ಕಡ್ಡಿಯನ್ನು ತಿರುಗಿಸಿ. ಪಂಜರದೊಳಗಿನ ಗಿಳಿ ಕಾಣುವುದು. ಹೀಗೆಯೇ ಮಡಕೆ ಮತ್ತು ನೀರು, ಇಲಿ ಮತ್ತು ಬೋನು ಮಾಡಬಹುದು.







10. ಓಡುವ ಬೊಂಬೆ

ಸಾಮಗ್ರಿ : 1. ಡ್ರಾಯಿಂಗ್ ಶೀಟ್ ಅಥವಾ ಚಾರ್ಟ್ ಪೇಪರ್

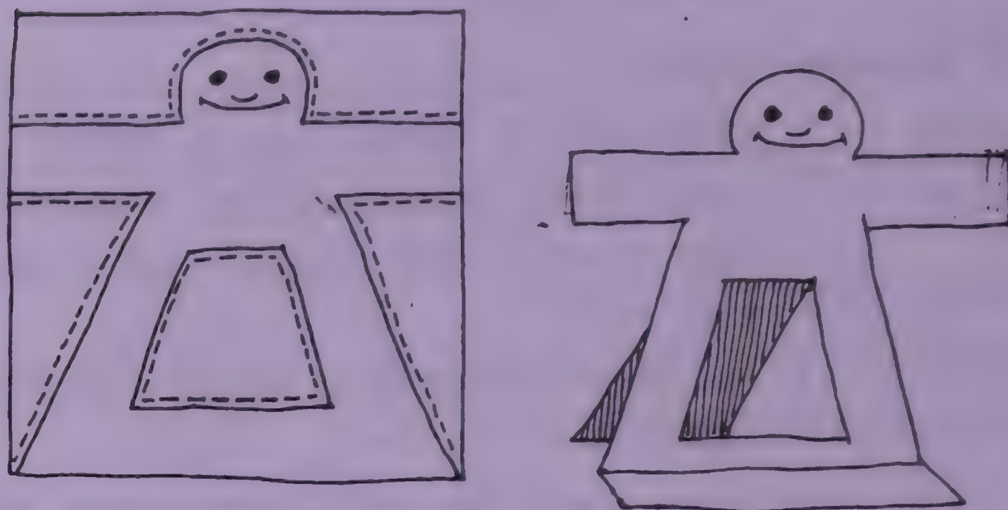
2. ಪೆನ್ಸಿಲ್

3. ಕಟರ್ ಅಥವಾ ಬ್ಲೇಡ್

ವಿಧಾನ : 1. 12 ಸೆಂ.ಮೀ. x 12 ಸೆಂ.ಮೀ. ಅಳತೆಯ ಕಾಗದ ತೆಗದುಕೊಳ್ಳಿ.

2. ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ತೋರಿಸಿರುವಂತೆ ಪೆನ್ಸಿಲ್‌ನಿಂದ ಚಿತ್ರ ಬರೆದು ಕತ್ತರಿಸಿಕೊಳ್ಳಿ.

3. ಬೊಂಬೆಯನ್ನು ನೆಲದ ಮೇಲಿಟ್ಟು ಸಾವಕಾಶವಾಗಿ ಊದಿ.

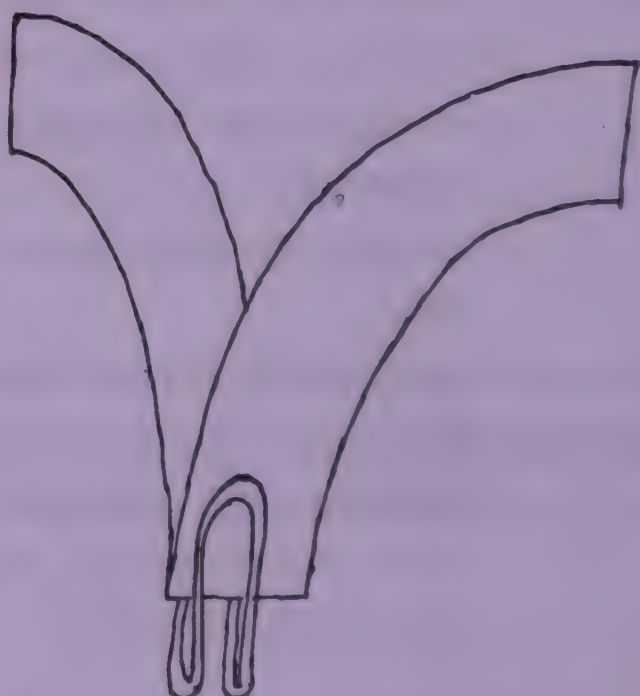


11. ಗ್ಲೆಡರ್ (ಕಳ್ಳಿ - ಮಳ್ಳಿ)

ಸಾಮಗ್ರಿಗಳು: ಕತ್ತರಿ, ಹಳೆ ಪೋಸ್ಟ್ ಕಾರ್ಡ್, ಪೇಪರ್ ಕ್ಲಿಪ್

ಮಾಡುವ

ವಿಧಾನ : ಉದ್ದನೆಯ ಒಂದು ಸೆಂ.ಮೀ. ಅಗಲದ ಹಾಳೆಯನ್ನು ಪೋಸ್ಟ್ ಕಾರ್ಡ್‌ನಲ್ಲಿ ಕತ್ತರಿಸಿ, ನಂತರ ಸರಿಯಾಗಿ ಎರಡೂ ಭಾಗ ಸೇರಿಸಿ 'V' ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಕಾಣುವಂತೆ ತಯಾರಿಸಿ. ಎರಡು ಹಿಂಬದಿಗೆ ಸುರುಳಿಯಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಅರ್ಧದವರೆಗೂ ತಿರುವಿ ಬಿಡಿ. ಪೇಪರ್ ಕ್ಲಿಪ್‌ನ್ನು ನಡುವೆ ತಳದಲ್ಲಿ ಸಿಕ್ಕಿಸಿ, ಸ್ವಲ್ಪ ಓರೆ ಇರುವಂತೆ ನೋಡಿಕೊಳ್ಳಿ. ನಂತರ ಮೇಲಿನಿಂದ ಬಿಡಿಸಿ ತನ್ನಷ್ಟಕ್ಕೆ ತಾನೇ ತಿರುಗುವುದು.





ಚಿಣ್ಣರ ಮೇಳದ ಜಿಲ್ಲಾ ಮತ್ತು ತಾಲ್ಲೂಕು ಕಾರ್ಯಾಗಾರಗಳ ವಿನ್ಯಾಸ

ಮೊದಲನೇ ದಿವಸ

1. ನೊಂದಣಿ 9.00–10.30
2. ಉದ್ಘಾಟನೆ 10.30–12.00
3. ಪರಸ್ಪರ ಪರಿಚಯ 12.00–1.30

- ಚಿಣ್ಣರ ಮೇಳದ ಪರಿಚಯ
- ಜವಾಬ್ದಾರಿ ಹಂಚಿಕೆ, ಅತಿಥಿ, ಅತಿಥೇಯ
- ವಿಭಾಗೀಯ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಿಗಾಗಿ ತಂಡ ರಚನೆ, ಆಟಗಳು, ಗುಂಪು ರಚನೆ
- ಮುನ್ನೋಟ
- ಊಟ

ವಿಭಾಗೀಯ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು 2.30–5.30

1. ಆಟಗಳು
2. ಹಾಡು, ನೃತ್ಯ ರೂಪಕಗಳು
3. ಹಿಮ್ಮಾಹಿತಿ (ಸಾಯಂಕಾಲ)

ಪ್ರತಿ ವಿಭಾಗೀಯ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳ ಬಗ್ಗೆ

- ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಉಂಟಾಗುವ ಕಲಿಕೆ
- ನಿರ್ವಹಿಸುವಲ್ಲಿರುವ ತೊಂದರೆಗಳು, ಪರಿಹಾರ
- ಇಂತಹ ಬೇರೆ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು, ಪಟ್ಟಿ, ಚರ್ಚೆ
- ಪ್ರತಿ ದಿನದ ಬೋಧನೆಯ ಅಡವಳಿಕೆ ಸಾಧ್ಯವೇ?
- ಕ್ರೋಢೀಕರಣ
- ಊಟ
- ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮಗಳು 6.30–9.30

2ನೇ ದಿವಸ

- ಧ್ವನಿ ವ್ಯಾಯಾಮ 9.00–10.30
- ವರದಿ ಮಂಡನೆ, ಚರ್ಚೆ
- ಜವಾಬ್ದಾರಿ ಹಂಚಿಕೆ
- ದಿನದ ಮುನ್ನೋಟ, ಸೂಚನೆ
- ಗುಂಪುಗಳ ವಿಂಗಡನೆ

ವಿಭಾಗೀಯ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು 10.30–1.30

1. ಮಾಡಿ ನೋಡು
2. ಕಥೆ ಕಟ್ಟೋಣ
3. ಸೃಜನಶೀಲತೆ

ಊಟ, ವಿಶ್ರಾಂತಿ 1.30–2.30

ವಿಭಾಗೀಯ ಚಟುವಟಿಕೆ 2.30–5.30

1. ಊರಿನ ಇತಿಹಾಸ
2. ಸುತ್ತಾಡಿ ಬನ್ನಿ, ಎಲೆ, ಬೀಜ ಸಂಗ್ರಹ
3. ಸಾರ್ವಜನಿಕ ಸ್ವತ್ತುಗಳು

ಮುಕ್ತ ಹಿಮ್ಮಾಹಿತಿ 5.30–6.00

ವಿಭಾಗೀಯ ಚಟುವಟಿಕೆಯ ಬಗ್ಗೆ ಚರ್ಚೆ 6.00–8.00

- ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಕಲಿಕೆ
- ಶಿಬಿರಾರ್ಥಿಗಳಿಗೆ ಕಲಿಕೆ
- ನಿರ್ವಹಿಸುವಲ್ಲಿರುವ ತೊಂದರೆಗಳು, ಪರಿಹಾರಗಳು
- ಇಂತಹವೇ ಬೇರೆ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳ ಸಾಧ್ಯತೆ ಪಟ್ಟಿ, ಚರ್ಚೆ
- ದೈನಂದಿನ ಬೋಧನೆಯಲ್ಲಿ ಅಡವಳಿಕೆ ಸಾಧ್ಯತೆ
- ಕ್ರೋಢೀಕರಣ

ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಚಟುವಟಿಕೆ

ಚುಕ್ಕಿ ಚಂದ್ರಮ 8.30–9.30

ಊಟ

3ನೇ ದಿವಸ

1. ಸ್ವರ ವ್ಯಾಯಾಮ 9.00–10.30

- ವರದಿ ಮಂಡನೆ, ಚರ್ಚೆ
- ಜವಾಬ್ದಾರಿ ಹಂಚಿಕೆ
- ದಿನದ ಮುನ್ನೋಟ, ಚರ್ಚೆ
- ಗುಂಪುಗಳ ವಿಂಗಡನೆ

ವಿಭಾಗೀಯ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು 10.30–1.30

1. ಆಟಿಕೆ
2. ಮಾಡಿ ಕಲಿ
3. ಜಾನಪದ ಆಟಗಳು

ಊಟ ವಿಶ್ರಾಂತಿ 1.30–2.30

ವಿಭಾಗೀಯ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು 2.30–5.30

1. ಒರಿಗಾಮಿ
2. ಚಿತ್ರ ಕಲೆ
3. ಸವಾಲ್ ಜವಾಬ್

ವಿಶ್ರಾಂತಿ 5.30–6.00

ಹಿಮ್ಮಾಹಿತಿ 6.00–8.00

- ಪ್ರತಿ ವಿಭಾಗೀಯ ಚಟುವಟಿಕೆ ಬಗ್ಗೆ
- ಕಲಿಕೆ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ, ಶಿಕ್ಷಕರಿಗೆ
- ತೊಂದರೆಗಳು, ಸಂಶಯಗಳು, ಪರಿಹಾರ
- ಇಂತಹ ಬೇರೆ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳ ಸಾಧ್ಯತೆ ಪಟ್ಟಿ
- ಪ್ರತಿ ದಿನದ ಬೋಧನೆಯ ಅಡವಳಿಕೆಯ ಸಾಧ್ಯತೆ, ಚರ್ಚೆ
- ಕ್ರೋಢೀಕರಣ
- ರಸಪ್ರಶ್ನೆ, ಸವಾಲ್ ಜವಾಬ್

ಊಟ 8.30–9.00

ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮ, ಚುಕ್ಕಿ ಚಂದ್ರಮ

4ನೇ ದಿವಸ

ಸ್ವರ ವ್ಯಾಯಾಮ 9.00-10.30
- ವರದಿ ಮಂಡನೆ, ಚರ್ಚೆ
- ಜವಾಬ್ದಾರಿ ಹಂಚಿಕೆ
- ದಿನದ ಮುನ್ನೋಟ
- ಗುಂಪುಗಳ ವಿಂಗಡನೆ

ಗುಂಪು ಚರ್ಚೆಗಳು 10.30-11.00

ವಿಶ್ರಾಂತಿ

1. ಅತಿಥಿ ಅತಿಥೇಯ ಪದ್ಧತಿಯಿಂದ ಮಕ್ಕಳು, ಶಿಕ್ಷಕರು

2. ಚಿಣ್ಣರ ಮೇಳದ ಸಂಘಟನೆ ಹೇಗೆ? ಪೂರ್ವ ತಯಾರಿ ಹೇಗೆ? ಏನೇನು?

3. ಆಡಳಿತಾತ್ಮಕ ವಿಷಯಗಳು

4. ಚಿಣ್ಣರ ಮೇಳದ ಹಾಗೂ ತರಬೇತಿ ವಿನ್ಯಾಸಗಳು

5. ಸಾಮಗ್ರಿಗಳ ಪಟ್ಟಿ

ಊಟ 1.30-230

ಊರಿನ ಪ್ರಮುಖ ಬೀದಿಗಳಲ್ಲಿ ಮೆರವಣಿಗೆ 2.30-3.00

ಸಮಾರೋಪ ಸಮಾರಂಭ 3.00-4.30

ಗ್ರಾಮ/ಕ್ಲಸ್ಟರ್ ಮಟ್ಟದ ಚಿಣ್ಣರ ಮೇಳದ ವೇಳಾಪಟ್ಟಿ

ಮೊದಲ ದಿನ

ಅವಧಿ 1, 2

ಸಮಯ 9.00-1.00

ನೊಂದಣಿ

ಪರಿಚಯ, ಪರಿಚಯದಾಟದ ಮುಖಾಂತರ-ಎರಡು ಗುಂಪುಗಳಲ್ಲಿ

ಅತಿಥಿ-ಅತಿಥೇಯ ಜೋಡಣೆ

ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಿಗಾಗಿ ನಾಲ್ಕು ಗುಂಪು ಮಾಡುವಿಕೆ

ಸಮಯ 1-2 ಊಟದ ವಿರಾಮ

ಅವಧಿ 1 ಸಮಯ 2 - 4

ಆಟಗಳು ಗುಂಪು 3 4

ಹಾಡುಗಳು ಗುಂಪು 1 2

ನಾಟಕ ರೂಪಕ ಅಭ್ಯಾಸ

ಅವಧಿ 2 ಸಮಯ 4-6

ಆಟಗಳು ಗುಂಪು 1, 2

ಹಾಡುಗಳು ಗುಂಪು 3, 4

ಸಮಯ 6-8 ಬಿಡುವು

ಸಮಯ 8-10 ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮ

ತಂಡದಿಂದ, ಮಕ್ಕಳಿಂದ ಊರಿನವರಿಂದ, ಮದ್ಯಾಹ್ನ ಪ್ರಯತ್ನಿಸಿದ ರೂಪಕ

ಎರಡನೇ ದಿನ

ಅವಧಿ 1

ಸಮಯ 9.30-10.30

ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು, ಸೃಜನಶೀಲತೆ, ಮಾಡಿ ನೋಡು, ಸುತ್ತಾಡಿ ಬನ್ನಿ ಆಟಿಕೆ

ಅವಧಿ 1 9.30-11.00

1 2 3 4

ಅವಧಿ 2 11.00-12.30

2 3 4 1

ಊಟದ ಬಿಡುವು

ಅವಧಿ 3 12.30-1.30

3 4 1 2 ಊಟ : 1.30-3.00

ಅವಧಿ 4 3.00-4.30

4 1 2 3

ಅವಧಿ 5 4.30-6.00

ಎಲ್ಲಾ ಗುಂಪುಗಳು ಒಂದು ಕಡೆ ಸೇರುವುದು.

ಸುತ್ತಾಡಿ ಬನ್ನಿಯಲ್ಲಿ ಕಂಡ ವಿಷಯಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಮಂಡನೆ

ಪ್ರದರ್ಶನಕ್ಕೆ ಬೇಕಾದ ಅಜ್ಜ ಅಜ್ಜಿ ಆಸ್ತಿಗಳ ಸಂಗ್ರಹಣೆ ಸೂಚನೆ.

6.00-7.00 ಬಿಡುವು

7.00-8.00 ಊಟ

8.00-9.00 ಚುಕ್ಕಿ ಚಂದ್ರಮ

9.00 ಒಗಟು/ಗಾದೆ/ರಸ ಪ್ರಶ್ನೆ

3ನೇ ದಿನ

ಅವಧಿ 1

ಸಮಯ : 8.30- 9.00

ಪ್ರಾರಂಭಿಕ ಚಟುವಟಿಕೆ

ಹಿಂದಿನ ದಿನದದ್ದು

ವಿಭಾಗೀಯ ಚಟುವಟಿಕೆಗಲು

ಓರಿಗಾಮಿ/ಕಥೆ ಕಟ್ಟೋಣ/ಆಡಿ ನಲಿ/ ಪ್ರದರ್ಶನ

ಅವಧಿ 1 9.00-10.30 / 1 2 3 4

ಅವಧಿ 2 10.30-12.00 / 2 3 4 1

ಅವಧಿ 3 12.00-1.30 / 3 4 1 2

ಅವಧಿ 4 1.30-2.00 / ಊಟ

2.00 - 3.00 ಪ್ರದರ್ಶನ/ಚರ್ಚೆ/ಸಮಾರೋಪ

ಚಿಣ್ಣರ ಮೇಳಕ್ಕೆ/ತರಬೇತಿಗೆ ಅಗತ್ಯವಿರುವ ವಸ್ತುಗಳು

ಸಾಮಗ್ರಿ	ತರಬೇತಿ (60 ಶಿಕ್ಷಕರು 60 ಮಕ್ಕಳು)	ಮೇಳ (100 ಮಕ್ಕಳು)
1. ವಾಟರ್ ಕಲರ್ ಬಾಟಲ್ (ಕೆಂಪು, ಹಳದಿ, ನೀಲಿ)	3	3
2. ಫೆವಿಕ್ರಿಲ್ ಕ್ಯಾಮ್ ಕಲರ್ ಬಾಟಲ್	1 ಸೆಟ್ 6 ಬಾಟಲ್	1 ಸೆಟ್ 6 ಬಾಟಲ್
3. ಆಯಿಲ್ ಪೇಂಟ್ಸ್ (ಹಳದಿ,ಕೆಂಪು ನೀಲಿ)	3 ಬಾಟಲ್	3 ಬಾಟಲ್
4. ಟೂತ್ ಬ್ರಷ್	6	6
5. ಖಾದಿ ಭಂಡಾರದ ಟವಲ್	ತಾಲ್ಲೂಕಿನ ಸಂಖ್ಯೆಯಷ್ಟು	ಊರಿನ ಸಂಖ್ಯೆಯಷ್ಟು
6. ದಾರ(ಮೋಚಿ ದಾರ)	1 ಬಂಡಲ್	1 ಬಂಡಲ್
7. ಹೊಲಿಯುವ ದಾರ	5 ರೀಲು	5 ರೀಲು
8. ಫೆವಿಕಾಲ್	ಅರ್ಧ ಕೇಜಿ	ಅರ್ಧ ಕೇಜಿ
9. ಪೇಪರ್ ಪ್ಲೇಟ್	30	30
10. ಕತ್ತರಿ	12	12
11. ಕಟರ್	12	04
12. ಡ್ರಾಯಿಂಗ್ ಶೀಟ್	50	70
13. ಬ್ರೌನ್ ಶೀಟ್	50	70
14. ಬಿಳಿ ಹಾಳೆ (ಜೆರಾಕ್ಸ್ ಪೇಪರ್)	2 ಬಂಡಲ್	2 ಬಂಡಲ್
15. ಇಂಡಿಯನ್ ಇಂಕ್ (ಹಸಿರು, ಕೆಂಪು, ಕಪ್ಪು, ನೀಲಿ)	4(100 ಮಿ.ಲಿ.)	4 (100 ಮಿ.ಲಿ.)
16. ಟಿಕ್ಸೋ ಟೇಪ್	1	1
17. ಸುತ್ತಲಿ ದಾರ	ಅರ್ಧ ಕೇಜಿ	ಅರ್ಧ ಕೇಜಿ
18. ಮಾರ್ಕರ್ ಪೆನ್	3	3
19. ಬಣ್ಣದ ಹಾಳೆ (ಗೋಲ್ಡ್ ಪೇಪರ್)	150	50
20. ಬಣ್ಣದ ಹಾಳೆ (ಗಾಳಿ ಪಟಕ್ಕಾಗಿ)	15	15
21. ಸ್ಕೆಚ್ ಪೆನ್	5 ಪ್ಯಾಕೆಟ್	2 ಪ್ಯಾಕೆಟ್
22. ಬಲೂನ್	2 ಪ್ಯಾಕೆಟ್	2 ಪ್ಯಾಕೆಟ್
23. ರಟ್ಟು	2 ಶೀಟ್	2 ಶೀಟ್
24. ಗಾಜಿನ ತುಂಡುಗಳು	ತಾಲ್ಲೂಕಿನ ಸಂಖ್ಯೆ 3ರಷ್ಟು	30
25. ರದ್ದಿ ಪೇಪರ್	10 ಕೇಜಿ.	20 ಕೆ.ಜಿ
26. ರಬ್ಬರ್ ಬ್ಯಾಂಡ್	1 ಪ್ಯಾಕೆಟ್	1 ಪ್ಯಾಕೆಟ್
27. ಕಡ್ಡಿ ಪರಕೆ	2	2
28. ಗುಂಡಿಗಳು	3 ಪ್ಯಾಕೆಟ್	3 ಪ್ಯಾಕೆಟ್
29. ಸೈಕಲ್ ಬಾಲ್ಸ್	1 ಬಾಕ್ಸ್	1 ಬಾಕ್ಸ್
30. ರಂಗೋಲಿಪುಡಿ(ಪ್ರತಿ ಬಣ್ಣ)		ಅರ್ಧ ಕೆಜಿ.
31. ಪ್ಯಾಡ್, ಪೆನ್	ಸಂಖ್ಯೆಗನುಗುಣವಾಗಿ	
32. ಮೊಳೆ	20	20
33. ಸೂಜಿ(ದೊಡ್ಡದು)	10	30
34. ಸ್ಕೇಲ್	10	15
35. ಗೋಲಿ	2 ಬ್ಯಾಗ್	
36. ಕ್ರೆಯಾನ್ಸ್	1 ಪ್ಯಾಕ್	1 ಪ್ಯಾಕ್
37. ಕೂಲ್ ಡ್ರಿಂಕ್ಸ್ ಮುಚ್ಚಳ	100 (ಸಂಗ್ರಹಿಸುವುದು)	100 (ಸಂಗ್ರಹಿಸುವುದು)
38. ಖಾಲಿ ಬಿಸ್‌ಲೇರಿ ಬಾಟಲ್‌ಗಳು (ಸಂಗ್ರಹಿಸಿಡುವುದು)	30	30
39. ಗ್ಲೂಕೋಸ್ ಬಾಟಲ್‌ಗಳು (ಸಂಗ್ರಹಿಸಿಡುವುದು)	30	30
40. ಖಾಲಿ ಇಂಜಕ್ಷನ್ ಬಾಟಲ್		30 (ಸಂಗ್ರಹಿಸುವುದು)
41. ತಟ್ಟೆ ಚಂಬು, ಲೋಟ (ಗ್ರಾಮದಲ್ಲಿ ಸಂಗ್ರಹಿಸಿ ನಂತರ ಹಿಂದಿರುಗಿಸುವುದು)		8 ಸೆಟ್
42. ಬಕೆಟ್ (ಗ್ರಾಮದವರಿಂದ ಪಡೆದು ಹಿಂತಿರುಗಿಸುವುದು)	6	6
43. ಖಾಲಿ ಕೂಲ್ ಡ್ರಿಂಕ್ಸ್ ಬಾಟಲ್ (ಸ್ಥಳೀಯ ಅಂಗಡಿಯಲ್ಲಿ ಪಡೆದು ಹಿಂತಿರುಗಿಸುವುದು)		4
44. ಖಾಲಿ ರೀಫಿಲ್ಸ್ (ಮೇಳಕ್ಕೆ ಒಂದು ವಾರ ಮೊದಲೇ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಹೇಳಿ ಸಂಗ್ರಹಿಸುವುದು)	50	50
45. ಜೇಡಿ ಮಣ್ಣು (ಮೇಳಕ್ಕೆ ಎರಡು ದಿನ ಮೊದಲೇ ಊರಿನವರಿಂದ ಸಂಗ್ರಹಿಸುವುದು)	4 ಬಾಣಲೆ	

ಭಾರತ ಜ್ಞಾನ ವಿಜ್ಞಾನ ಸಮಿತಿಯ ಪ್ರಕಟಣೆಗಳು

ಕ್ರ.ಸಂ. ಪ್ರಕಟಣೆ	ಬೆಲೆ
1. ಸಾಕ್ಷರತೆ ಏಕೆ?	3.00
2. ಬಿಜಿವಿಎಸ್‌ನ ಧ್ಯೇಯಗಳು, ಕನಸುಗಳು, ಗುರಿಗಳು, ಸಾಧನೆಗಳು	2.00
3. ಸಾಕ್ಷರತಾ ಆಂದೋಲನದ ಕೈಪಿಡಿ	5.00
4. ಸಾಕ್ಷರೋತ್ತರ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮದ ಮಸುಕಾದ ವಲಯಗಳು	5.00
5. ನಮ್ಮ ಆರೋಗ್ಯ ನಮ್ಮ ಕೈಯಲ್ಲಿ	8.00
6. ಚಿಣ್ಣರ ಲೋಕ	10.00
7. ಬಳಕೆದಾರರೆ ಎಚ್ಚೆತ್ತುಕೊಳ್ಳಿ	11.00
8. ನಿಸರ್ಗ, ಸಮಾಜ, ವಿಜ್ಞಾನ	
9. ಏಳು ಎಚ್ಚರವಾಗು	4.00
10. ಹೊತ್ತಿತೋ ಹೊತ್ತಿತೋ ಅಕ್ಷರದಾ ದೀಪ	4.00
11. ತಾಯಿ ಮತ್ತು ಮಗುವಿನ ಆರೋಗ್ಯ	11.00
12. ಕತ್ತಲೆ ಮತ್ತು ಬೆಳಕು	4.00
13. ಅತಿಬೇಧಿ	4.00
14. ಮುದ್ದು ಮಗು ನಿನ್ನ ನಗು	4.00
15. ಆರೋಗ್ಯ ಹೇಗೆ? ಅನಾರೋಗ್ಯ ಏಕೆ?	4.00
16. ಒಂದು ಮುಂಜಾನೆಯ ಜಾದು	4.00
17. ಜ್ಞಾನದ ಪರಂಪರೆ	4.00
18. ನಮ್ಮ ಸ್ವಾತಂತ್ರ್ಯ	3.00
19. ನಮ್ಮ ಸಮಾಜ ನಮ್ಮ ಜೀವನ	3.00
20. ನೀನು ಹುಟ್ಟಿದ್ದು ಹೇಗೆ?	
21. ಹೆಣ್ಣು ಮಗು ಹುಟ್ಟಿದೆ	4.00
22. ಹೇಲ್ ಬಾಪ್ ಧೂಮಕೇತು	4.00
23. ಆಡಿ ಕಲಿಯೋಣ	40.00

ಭಾರತ ಜ್ಞಾನ ವಿಜ್ಞಾನ ಸಮಿತಿಯ ಉದ್ದೇಶಗಳು

1. ಮೊದಲಿನಿಂದಲೂ ಜನರ ಬೆಂಬಲವನ್ನು ಸಂಪೂರ್ಣ ಸಾಕ್ಷರತಾ ಆಂದೋಲನಕ್ಕೆ ಒದಗಿಸಿಕೊಡುವುದು.
2. ಯೋಜನೆಯ ಎಲ್ಲಾ ಹಂತಗಳಲ್ಲೂ ಸಹಕರಿಸುವುದು - ಜನರನ್ನು, ಪರಿಸರವನ್ನು ಯೋಜನೆಯ ಸಹಾಯಕ್ಕೆ ತಿರುಗಿಸುವುದು - ತರಬೇತಿ ನೀಡುವುದು, ಜನರ ಬೆಂಬಲವನ್ನು ಬಲಗೊಳಿಸಿ ಕಾಯ್ದಿರಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು.
3. ಸತತವಾಗಿ ಅಧಿಕಾರಿಗಳ, ರಾಜಕಾರಣಿಗಳ, ಸ್ವಯಂ ಸೇವಾ ಸಂಘಗಳ, ಕಾರ್ಮಿಕ ಸಂಘಗಳ, ಬುದ್ಧಿಜೀವಿಗಳ ಸಂಪರ್ಕವಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ಸಾಕ್ಷರತಾ ಆಂದೋಲನಕ್ಕೆ ಪ್ರೋತ್ಸಾಹ ಮತ್ತು ಸಹಾಯವನ್ನು ನೀಡುವುದು.
4. ಜಿಲ್ಲೆಗಳಲ್ಲಿ ಮತ್ತು ರಾಜ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಭಾರತ ಜ್ಞಾನ ವಿಜ್ಞಾನ ಸಮಿತಿಯ ಕೇಂದ್ರಗಳನ್ನು ತೆರೆದು ಸಾಕ್ಷರತಾ ಆಂದೋಲನವನ್ನು ಸ್ಥಿರಗೊಳಿಸುವುದು, ಇದರಿಂದ ಸಾಕ್ಷರತಾ ಕಾರ್ಯಕ್ರಮದ ನಂತರವೂ ಸಾರ್ವತ್ರಿಕ ಪ್ರಾಥಮಿಕ ಶಿಕ್ಷಣ, ಮಹಿಳೆಯ ಅಭಿವೃದ್ಧಿ, ಆರೋಗ್ಯ, ಸಾಂಸತಿಕ ಜಾಗೃತಿ ಮುಂದುವರಿಸಲು ಸಹಾಯ ಮಾಡಲಾಗುವುದು. ಸಂಘಟನೆಗಳನ್ನು ರಚಿಸುವುದು ಮತ್ತು ಜನರೊಂದಿಗೆ ವಿಶ್ವಾಸದಿಂದ ಸಂಪರ್ಕ ಹೊಂದಿರುವುದು, ಪ್ರಜಾಪ್ರಭುತ್ವದಲ್ಲಿ ಜನರನ್ನು ಅಭಿವೃದ್ಧಿಯ ಕಡೆಗೆ ಸೆಳೆದೊಯ್ಯಲು ಸಹಾಯಕವಾಗುವುದು.

ಚಿಣ್ಣರ ಮೇಳದ ಉದ್ದೇಶಗಳು

1. ಶಾಲಾ ಶಿಕ್ಷಣಕ್ಕೆ ಚೈತನ್ಯ ನೀಡುವುದು
2. ಸಮುದಾಯವನ್ನು ಶಾಲಾ ಶಿಕ್ಷಣದಲ್ಲಿ ಪಾಲ್ಗೊಳ್ಳುವಂತೆ ಮಾಡುವುದು.
3. ಯುವ ಜನತೆಯಲ್ಲಿ ಸ್ವಯಂ ಸೇವಾ ಮನೋಭಾವವನ್ನು ಬೆಳೆಸಿ ಪ್ರೋತ್ಸಾಹಿಸುವುದು.
4. ಗ್ರಾಮೀಣ ಯುವಕರು ಮತ್ತು ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಸಂಘಟಿಸುವುದು.
5. ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಭಾವೈಕ್ಯತೆ ಮೂಡಿಸುವುದು, ಪ್ರತಿಭೆ ಗುರುತಿಸುವುದು ಮತ್ತು ವಿಕಸನಗೊಳಿಸುವುದು.
6. ಶಿಕ್ಷಕ ವೃತ್ತಿಯ ದಕ್ಷತೆ ಹೆಚ್ಚಿಸುವುದು.

ಮುದ್ರಣ: **ಅಕ್ಷರ ವಿನ್ಯಾಸ**, ನಂ.24, 5ನೇ ಮುಖ್ಯರಸ್ತೆ, ಗಾಂಧಿನಗರ, ಬೆಂಗಳೂರು-9, ✆ 2200783